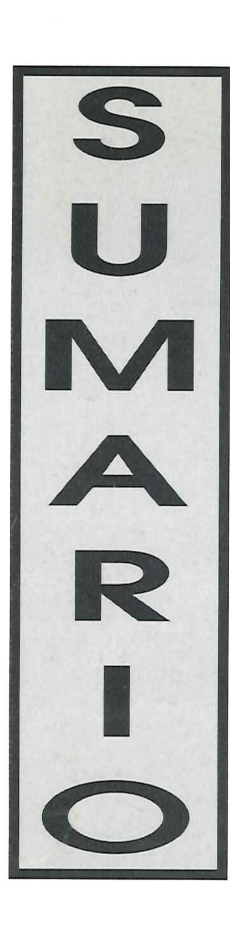
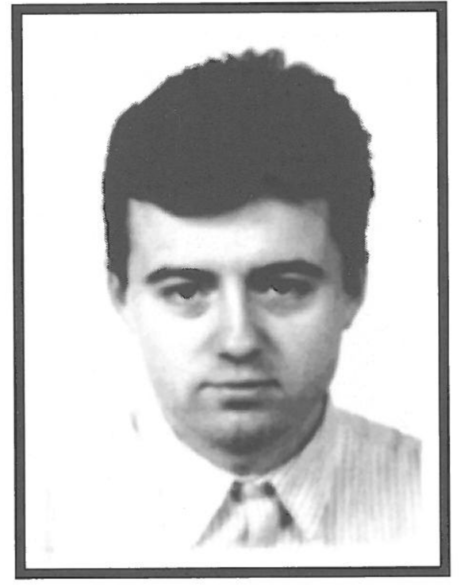

MANGA ZONE
N.º 8
OCTUBRE'93 375 Ptas.



Editor: Alejandro "Ay, sí, la foto" Maicas.
Redactor jefe y maquetación: Javier "es por una apuesta" Martínez.
Productor ejecutivo: Santiago "no podemos permitirnos gastar todo eso" Forés.
Tratamiento de imágenes: Juan "Jolines, sí, qué pasa" Gómez.
Equipo MangaZone:
Articulistas: Víctor Véctor, Vicente Penadés, Gonzalo (Blas) Tello, K.I.A., Luis Alís, Micky (ejem), Daniel "El Capi", Nacho "Elfo Oscuro" Larraz, Santiago "Moonhunter" Forés, Juan Gómez Martín, Javier "¿The Jav...qué?" Martínez.
Dibujantes: Micky, Jaume Gracia, José Valiente, Daniel "Captain D", Luis Alís, Juan Gomez "Martón".
Lectores: Cada día más (y más guapos), gracias, ¿y usted?

EDITORIAL



¡¡ Aterriza ahora en el siglo XXI !! Éste es el slogan con el que Manga Films (Unión comercial de Manga Video y Oro Films), ha comenzado su andadura por nuestro país. A partir del día 4 de este mes de Octubre, por fin tenemos la posibilidad de adquirir para nuestras colecciones aquellas películas de las que oíamos hablar, y que además de que sólo unos pocos podían conseguir, estaban en inglés o japonés, y no en español. Y la mayoría de ellas (las que venían de USA o Japón en sistema NTSC, incompatibles con el sistema PAL europeo), sólo las podían disfrutar aquellos que tuviesen un vídeo trisistema. Vídeo que vale un ojo de la cara. Ésta era la norma hasta la fecha, pero a partir de ahora todo va a cambiar.

Sin embargo, con la llegada de Manga Films no va a llegar la "Mangamanía" como ellos dicen en su publicidad (pequeño fallo técnico). Si acaso, llegará la "Animemanía".

Bueno, pero aquí están y son los primeros. Esperemos que otras compañías distribuidoras sigan el ejemplo de ésta, pues pienso que el mercado español tiene mucho futuro. Además, Manga Films estrenará algunas de las películas en la pantalla grande de los cines, en pases de las versiones originales subtituladas. Por ejemplo "El puño de la Estrella del Norte", "Porco Rosso", "Urotsukidoji", etc ...

¡Ah!, y como ya sabréis, Manga Films ha editado un boletín llamado "Mangazine" (que podéis encontrar en videoclubs o como suplemento de algunas revistas). Este boletín ha sido elaborado por Oscar Valiente, y en él comenta, trimestralmente, las películas que van apareciendo y noticias sobre el mundo del anime.

Nosotros también vamos a hacer un seguimiento exhaustivo de Manga Films. Bueno, ya lo estamos haciendo desde el Salón del Cómic de Barcelona. Y esperamos que se cumplan las espectativas que nos dieron, y el material tenga la calidad prometida. De una forma o de otra, desde aquí les deseamos toda la suerte del mundo (del mundo del anime, claro está).

Con esto termino, y me despido de todos vosotros.

¡¡¡Larga vida al Manga, y al Anime también!!!

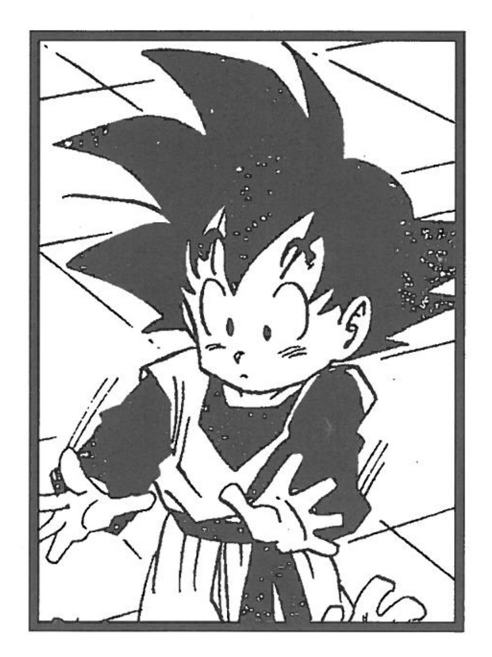
Alejandro Maicas

<u>Fe de erratas:</u> Una de las más graciosas ha sido leer un reciente fanzine nuevo sobre el género del manga y encontrar en él el mismo error que nosotros cometimos en las noticias del nº 6 al escribir el nombre de cierta productora de cierta película sobre fantasmas. Da gusto saber que somos tomados como referencia por otras publicaciones, en lo bueno y en lo malo.

Y no podemos olvidarnos de la firma de nuestro artista polivalente y genio del trapecio: "Juan Gómez Martón". Sin embargo, la culpa fue de Angel, de Publitrade, donde se filma la revista, quien introdujo el nombre (ante nuestros ojos, todo sea dicho), sin que ninguno nos diésemos cuenta del error.



Primicia para los lectores del MangaZone: desmintiendo todos los bulos difundidos en otras publicaciones y los extraños rumores que corrían de boca en boca, *Dragon Ball* de Akira Toriyama sigue publicándose con normalidad. Eso sí, la serie ha cambiado ligeramente su *look* y su temática tras los espectaculares episodios en los que se relata la muerte de Cell a manos de (os quedáis con las ganas los que aún no lo sepáis). En estos momentos han pasado cerca de diez años



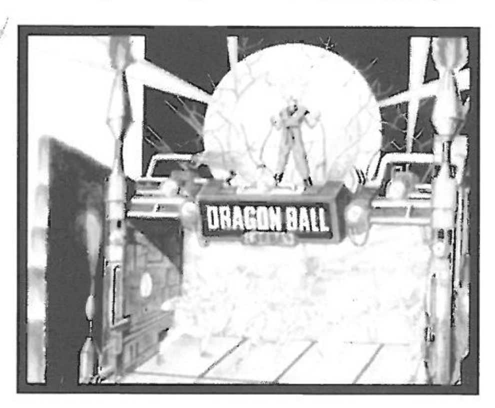
desde que Cell murió. Songoku y Chichi le han dado un hermanito a Songohan, al que han llamado Songoten, el cual es la viva imagen de su padre, con el mismo peinado y la misma inocencia incluida. Y cómo no, su habilidad para las artes marciales está fuera de toda duda. El Trunks que viajaba en el tiempo muere asesinado por Cell, pero es resucitado y devuelto a la corriente temporal, mientras que el Trunks que va acorde con la época tiene ahora unos quince años y se enfrenta con Songoten en... ¡el Tenkaichi Budokai para niños!

Akira Toriyama parece haber vuelto a sus raíces tras dar esta nueva orientación a Dragon Ball y haber vuelto a retomar Dr. Slump en la revista Virtual Jump. Todo parece indicar que descansaremos un poco de amenazas galácticas y tendremos de nuevo tiempos felices.

Y para seguir con el Shonen Jump, este semanario, el cómic con cadencia regular que más ejemplares vende en todo el mundo, celebró el pasado mes de Junio su 25 Aniversario. Y lo celebró como se merece, por todo lo alto.

En el semanario Shonen Jump se han publicado los cómics japoneses más famosos de la historia: Mazinger Z, Hokuto no Ken (El Puño de la Estrella del Norte), Captain Tsubasa (Campeones), Muscleman, Doctor Slump, Dragon Ball, Dragon Quest, Slam Dunk, JoJo no Kimiyona Boken (Las extrañas aventuras de JoJo)...

Pues bien, entre el 28 de Junio y el 15 de Agosto, en el Tokyo Dome Prism Hall, se celebró la exposición *Jump Multi World*, en el que se celebraron grandes acontecimientos en las distintas salas. En una se celebró el *High Vision Theater*, en el que se proyectaba en enormes equipos de televisión la gran cantidad de Anime relacionada con cómics publicados en el Shonen Jump. En otra se celebró la exposición *Jump Museum Now* , en la que se podían admirar mas de 400 originales en blanco y negro y en color de los artistas que han publicado en el Shonen Jump. En el *Multi World Bazar* se podía adquirir prácticamente todo lo imaginable en cuanto a merchandising relacionado con los personajes y obras del Shonen Jump, incluyendo cómics, cómo no. En otra exposición, el *Jump Eiyûretsuden,* se ofrecía una galería de los personajes mas populares que han pasado por las páginas de este semanario. Se presento en otra sala el *Dragon Ball Z Game Robot*, un fabuloso juego de Arcade diseñado por Akira Toriyama. Se celebró también el *Jump Game World*, una muestra en la que se presentaron los nuevos proyectos de video juegos y software diverso basado en personajes del Shonen Jump.



Sin duda alguna las estrellas de la exposición *Jump Multi World* fueron el gigantesco equipo instalado por la compañía Sega llamado *Dragon Ball Virtual Reality Battle Game*, en el que, mediante la magia de la realidad virtual, podían asumirse las identidades y poderes de los personajes principales de *Dragon Ball*, y el *Multi World Oasis*, en el que los artistas más famosos del Shonen Jump ilustraban a sus personajes delante de sus miles de fans.

Todos los veranos se celebra a lo largo de las salas cinematográficas de todo el país la *Toei Anime Fair*, en las que se suelen presentar una o dos películas de animación producidas por la Toei en un pase especial. Pues bien, aprovechando que este año 1993 se celebraba el 25 Aniversario del Shonen Jump, y que la compañía Toei se basa casi exclusivamente en cómics del Shonen Jump para producir su Anime (Dragon Ball, Dragon Quest, Muscleman, Saint Seiya, Mazinger Z, Hokuto no Ken...), este verano se han estrenado no una ni dos, si no tres películas. Una de Dragon Ball Z, otra del Doctor Slump y otra de Yu Yu Hakusho, una de las series que más pega ahora en el Jump, cuya versión animada en la TV está batiendo récords. En la película de Dragon Ball Z se relata como los personajes de siempre deciden presentarse a una especie de maxitorneo de artes marciales organizado por el patético Mr. Satan. Se desarrollan entonces unos combates preciosos, a destacar el de Trunks contra Ten Shin Han, Krilin vs Piccolo (revancha, ¿os acordais del primero?) o Songohan contra una especie ↵



Chuck Norris hipermusculizado. A mitad de los combates, los finalistas son misteriosamente trasladados a otra dimensión, donde se las tienen que ver con unos demonios preciosos, a saber: Bidoh, Buhjin, Zangya, Gokua, y el jefe, un tal Bohjack.

El film de Dr. Slump nos cuenta como Senbei y Mashirito han de conseguir que una princesa que estaba todo el tiempo seria esboce aunque sea una leve sonrisa. Tras varias chorradas, consiguen que sólo se ría el público de la sala. En ese momento, aparecen Gachan y Arale. Cuando la princesa las ve jugando un partidete de fútbol con la cabeza de la última (entre otras tonterías) le entra una risa tal que de su boca comienzan a salir onomatopeyas del tipo de HA HA HA y así, pero sólidas, de manera que van destrozando el castillo, cuyos escombros caen sobre los asistentes.



El film de Yu Yu Hakusho nos cuenta la historia de cuatro fantasmas con poderes sobrenaturales, ataviados con algo muy parecido al típico uniforme escolar nipón, pero con colores resultones. Se tienen que ir dando mamporros con unos diablos y monstruos bastante peligrosos, para rescatar a Dios, el cual no tiene más de tres años y aún usa chupete. Un alarde de técnica. Los personajes de Yu Yu Hakusho son casi tan populares como los de Dragon Ball en Japón, y son, de izquierda a derecha, Hiei, Kurama, Kazuma Kuwabara y Yuhsuke Urameshi.

Tras la finalización de Ranma 1/2 hace ya algunos meses, se prepara una nueva serie de 3 OVAs, el primero de los cuales aparecerá el 21 de octubre de este año. En ellos se intentará trabajar más la relación entre los personajes y abandonar el aire de serie de artes marciales que se había apoderado de la historia.

La Super Famicom de Nintendo y el anime parecen llevarse estupendamente. Señal de ello son los nuevos juegos que pronto aparecerán en Japón: Akira (imaginaos una persecución en motos cibernéticas con el modo 7 funcionando a tope) y Macross, en un juego de acción/estrategia que puede romper con todo. Ademas, apareció el mes pasado un beat'em up basado en la serie de la Toei Bishojo Senshi Sailor Moon (Las guapas guerreras Sailor Moon). Se anuncia igualmente la aparición de una versión del 3x3 Eyes de Yuzo Takada para la potente Mega CD de Sega Enterprises. Los jugones (incluidme) que se preparen.

Battle Fighters ¿Os acordáis? Pues parece ser que los films de promoción proyectados en la Fuji TV cosecharon tal éxito que se está gestando la posibilidad de producir una serie semanal. El equipo sería el mismo que el de las películas. Por lo pronto, el manga ya está en la calle, de mano de la editorial Kodansha. El primer volumen apareció en Agosto.

Noticia Bomba: Masaomi Kanzaki, bien conocido en estos lares por el manga Xenon, publicado por Planeta Agostini, ha sido el designado para llevar a cabo la realización del cómic del Street Fighter II. Publicado por la editorial Tokuma Shoten (la misma que edita The Guyver de Yoshiki Takaya), han aparecido ya tres volúmenes. El primero es a modo de prólogo. El segundo cuenta la historia de Ryu y de su entrenamiento con su maestro Sheng Long. El tercero está dedicado a Chun Li. La revista americana Animerica afirma que ha sido una sorpresa encontrar un manga interesante y bien realizado. A ver si hay suerte y lo leemos en español antes del año 2000.

Mitsuru Adachi bate récords en Japón con su nuevo comic H2. Titulado así porque aparecen cuatro personajes cuyo nombre comienza por H, se ha convertido en un best seller en poco tiempo y lleva desde primavera en el top 3 de venta de volúmenes recopilatorios. Editado por Shogakkan, ya hay cuatro volúmenes a la venta. Más información en el Maestros del Manga: Mitsuru Adachi, en este mismo número.

Bandai se instala en nuestro país, prescindiendo de Bandai España, que no era más que una engorrosa subsidiaria de Bandai France. Bandai distribuirá ella misma sus juguetes y su software para consolas. Si hay suerte, podremos disfrutar del Dragon Ball Z para Super Nintendo, muñequitos de Dragon Ball y maquetas de Gundam en nuestro país a precios razonables. Quién sabe, tal vez comience a traer también sus mangas y sus OVAs. Por pedir que no quede ¿no?

Luis Alís
Gracias especiales a Jordi Tordera

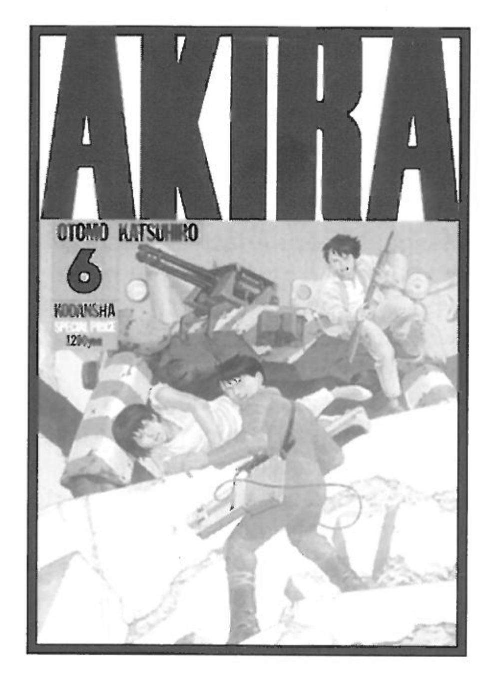




Macross... III

El rumor que se desató hace unos meses en los EE.UU. se confirma. Habrá una nueva OVA de Macross... y una nueva serie televisiva de 26 episodios, con la participación del imprescindible Haruhiko Mikimoto.

Akira en hibernación



A pesar de los anuncios de principios de año en catálogos como Advance Comics, las tiendas norteamericanas niegan haber visto un solo número más de la colección de Epic Comics, Akira, desde que se editó el número 33, hace ya años. Mientras tanto, aparece en las librerías especializadas españolas el sexto tomo y último de la recopilación japonesa de la serie. El final de la serie, aunque poco sostenible, es muy emotivo y lleno de plenitud. Recordemos que éste es el final original, que Katsushiro Otomo ha decidido cambiar, razón de la congelación de la serie por parte de Epic y, en consecuencia, de Glenat aquí en Europa. ¿Son los retrasos debidos a Otomo? Se intentará averiguar. Mientras tanto, con vistas a un posible Especial Akira, se anima a los lectores a colaborar en él enviando toda clase de opiniones y comentarios sobre la obra que fue punta de lanza del Manga en EE.UU. y Europa.

Nausicaä en el aire

Tokuma Shoten ya ha lanzado el doble volumen de "Nausicaä del Valle del Viento". Aparte de lo comentado en otros MangaZone, recordar a los afortunados que han visto el film "Guerreros del Viento", distribuido en vídeo en España, que esta edición sigue el montaje original de la película japonesa ("Warriors of the Wind" es una versión a la que se ha cambiado el montaje y eliminado una media hora de animación. Miyazaki echa pestes de semejante destroce).

Mai


Tsui Hark

Cambio de última hora. Burton se descabalga del proyecto musical cinematográfico basado en el personaje de Kazuya Kudo y Ryoichi Ikegami. Las riendas las llevará Tsui Hark, director del terceto de Historias Chinas de Fantasmas (que pasará pronto a cuarteto con la versión animada). La orientación formal del film promete ser inusual. Según Rusell Mael, el productor, no será un musical tradicional. No habrá una coreografía convencional visible, sino que la musicalidad vendrá principalmente de un dialogado rítmico y del sonido de ambientación, y las melodías apoyarán esta textura.

El guión cambia la historia original en algunos aspectos: la historia transcurrirá en un gran núcleo urbano de los EE.UU. Mai y su padre huyen a Japón, donde ocurrirá buena parte de la acción, y la batalla final sucederá en Los Angeles.

La financiación del film provendrá de un conjunto internacional de inversores. La preproducción se espera que comience a finales de este año. Los actores serán desconocidos, sin un nombre en la industria, y la actriz que dará vida a Mai será una muchacha que, aparte de parecerse al personaje, sepa cantar.

BARCELONA

El número 7 de Animerica incluye un pequeño reportaje sobre el Onceavo Salón del Cómic de Barcelona, visitado por Satoru Fujii. Aparte del continuo asombro que demuestra el personaje por el nivel que ha alcanzado el Manga en España y por la entidad que demostró el Salón, dos conclusiones se deducen del texto: que, aunque en los EE.UU. hay más material disponible, ni la respuesta del público ni la facilidad de disposición del material, sobre todo el animado, se acercan en proporcionalidad al que tenemos en Italia, Francia y España; y que esa impresión oculta, a pesar de todo, las condiciones en que el material televisivo, que es el que realmente disparó el fenómeno, aparece en nuestras pantallas, censurado y maltratado.

Wicked City



"Erotic Grotesque" es como se denomina en los EE.UU. al género animado que combina la pornografía con el horror y el "gore". El más popular representante es Urotsuki Doji, que pronto estará disponible a la venta en vídeo en nuestro país, de la mano de Oro Films.

Streamline Pictures está paseando por las salas cinematográficas USA el film Wicked City. Protagonistas adultos, contenido erótico, violencia y una trama complicada. El presidente de la distribuidora, Karl Macek, *enfant terrible* del medio y creador de ROBOTECH, la erige como un film consistente y superior a Urotsuki Doji.

Créditos: dirige Yoshiaki Kawajin (Lensman, Cyber City Uedo) basándose en una historia de Kisei Chou, música de Osamu Shoji, y animación a cargo de la compañía Madhouse.

Juan Gómez Martín



NOTICIAS ESPAÑA

SE REPONE LO YA REPUESTO



Hace unos pocos días, el sábado 9 de octubre para ser más exactos, Tele5 comenzó la reposición de la pseudo-recopilación llamada **Robotech**. Su horario de emisión varía dentro de la franja horaria que va desde las 7:30 a.m. a las 11:30 a.m., sólo los fines de semana. Lamentamos no poder ser más precisos, pero todos sabemos ya que dicha cadena no suele mantener un horario estable en lo que se refiere a las emisiones de los animes.

Otra reposición es la de la tan aclamada serie **Saint Seiya**. Con ésta ya es la cuarta vez que es emitida por televisión. Emitida también por Tele5 de lunes a viernes entre las 8:30 a.m. y las 9:00 a.m.

Una tercera reposición. Antena3 nos regalará, a partir de mediados de este mismo mes, con un nuevo pase de la adaptación libre a la animación de la famosa obra **Sonrisas y Lágrimas**. Será emitida a continuación de Ranma 1/2, y dado el tema que trata, posiblemente no sufrirá cortes de censura (esperemos).

Y por último, la reposición estrella: Tele5, posiblemente como respuesta a la emisión de "Ranma 1/2" por parte de Antena 3, repondrá a partir del día 25 de octubre la serie de culto **Kimagure Orange Road**, "Johnny y sus amigos" por nuestros lares.

LOS NUEVOS CAPÍTULOS DE DRAGON BALL Z

El día 6 de octubre en Canal 9, y el día 7 en TV3 comenzó la emisión de la continuación de la serie **Dragon Ball Z**, dentro de su programación infantil de tarde. No tenemos noticias acerca de su emisión en otras cadenas autonómicas, así que deberéis informaros



en las propias emisoras acerca de sus planes con respecto a la serie.

LOS CINCO SAMURAIS VUELVEN

Tele5 repondrá la serie **Los Cinco Samurais** a partir del día 23 de octubre. La serie comenzó su emisión este verano y, tras unos pocos capítulos, nada más se supo. Parece ser que ahora va en serio, y se emitirá los fines de semana aproximadamente a las 10:00 a.m., tras "Attack" (perdón, aquí se llama "La..." puagch "...panda de Julia").

Y SIGUEN LAS ADAPTACIONES

Antena3 Televisión continúa con su buena costumbre de emitir las adaptaciones libres de obras famosas por parte del anime. En este caso nos referimos a la obra de Enid Blyton **"St. Clare"**, adaptada bajo el nombre de **"Las mellizas de St. Clare"**. Producida por Tokyo Movie Shinsha CO., será emitida también a partir del 23 de octubre los fines de semana alrededor de las 10:00 a.m.

NOVEDADES MANGA, POR FIN

Norma Comics nos va a regalar con la adaptación al castellano de la famosa obra del insigne Masamune Shirow **"Dominion"**, la cual será lanzada en una serie de cinco números.

Por su parte, Forum anuncia su próximo lanzamiento de las series "3x3 Eyes" y del esperado manga de "DragonQuest", cuya versión animada visitó las pantallas de Canal 9 y TV3 hace ya algunos meses.

Ha costado, pero parece que, por fin, esto empieza a animarse.

MANGA FILMS

Por fin les llegó la hora. Las OVAs y series que tanto esperábamos empiezan a llegar a nosotros en nuestro idioma. Manga Films, bajo el sello de Manga Video y Anime Video, ha comenzado a lanzarlas al mercado español. Estos nos anticiparon hace ya unos meses (en la feria del comic en Barcelona) su intención de comercializar este producto en España.

El primer vídeo que nos ha llegado ha sido El Puño de la Estrella del Norte, que salió a la venta el 4 de Octubre. También, y como se puede leer en el boletín que Manga Films publica, el MangaZine, comercializarán otros títulos como Dominion Tank Police (a partir del 2 de Noviembre), Venus Wars (2 de Diciembre) y Urotsukidoji (también a partir del 2 de Diciembre). Saldrán también a la venta largometrajes de Dragon Ball, Dragon Ball Z, Los Caballeros del Zodíaco, Porco Rosso, City Hunter, Nadia, etc... . De Dragon Ball dispondremos de las tres películas y las seis de Dragon Ball Z. La primera que saldrá a la venta será La Leyenda del Dragón Xeron, y será a partir del 17 de Noviembre.

Además, y como relativa novedad, comentar la inminente serie de estrenos en España de largometrajes en versión original subtitulados en castellano. Estos estrenos comenzarán con pases en las salas Lumiere y Maldá, de Madrid y Barcelona respectivamente, de las películas El Puño de la Estrella del Norte, Urotsukidoji, Porco Rosso, Tetsuo I y II, etc..., (aunque no sabemos todavía el orden en el que serán proyectadas).

Gonzalo B. Tello
Santiago Forés, "Moonhunter".



XENON

(o qué duro es ser un cyborg)

LA HISTORIA

Con este título tenemos ante nosotros la obra cumbre de uno de los autores menos conocidos en Occidente de la industria del cómic nipón. De hecho, éste es el único manga de Masaomi Kanzaki que se ha publicado fuera de Japón. Y es que, de todas formas, su producción no es muy numerosa, aunque, eso sí, de gran éxito en su patria.

La historia comienza cuando un avión de la West Japan Airlines que realizaba un vuelo regular entre Sapporo y Tokyo sufre un espantoso accidente , que se cobra la vida de todos los pasajeros excepto uno. Este pasajero, un joven de dieciocho años llamado **Asuka Kano**, ha salido milagrosamente ileso, pero se ve afectado por una amnesia profunda. Vagabundeando por las calles, es reconocido primero por una chica, **Sonoko Nitta**, que parece tener cierto apego sentimental por él, y posteriormente por unos chicos pertenecientes a una banda callejera liderada por **Ryuji Goda**, un matón de instituto bastante respetado por todo el mundo. Estos últimos logran arrinconarle en un edificio abandonado y, después de darle una paliza, se disponen a finalizar un ajuste de cuentas cuando, atónitos, ven cómo Asuka abre un agujero en la pared de un puñetazo y escapa por él, lanzándose desde una altura de siete pisos. Huyendo de la banda de Ryuji se topa con Sonoko y su amiga Risa (sí, se llama así), y con un individuo que se dispone a asesinarlas. Este tipo parece reconocer a Asuka, y lo llama por el nombre de **Xenon**. La oportuna intervención de Sonoko salva a Asuka de una muerte segura. Sonoko le conduce a casa de su abuelo, el profesor **Hyoemon Nitta**, donde se refugia y se recupera de sus heridas.



Ya plenamente recuperado, es acompañado por Sonoko a su casa, donde descubre que su madre es un rehén a manos de unos hombres armados que dicen haber venido a por Asuka. Inmediatamente se desata una verdadera batalla campal en la que participan por un lado Asuka, Ryuji, que aparece súbitamente buscando venganza por sus compañeros, muertos a manos de la gente que tiene secuestrada a la madre de Asuka mientras le seguían, y el prof. Nitta, que también se presenta de pronto en su ayuda, y por otro lado los secuestradores, pertenecientes a una organización llamada **Mar Sangriento**, especializada en la investigación y desarrollo de armamento. Entre éstos últimos, comandados por un hombre llamado Tono, se encuentra el hombre que casi mata a Asuka, que no es más que un cyborg asesino. Durante el duro combate resulta muerta la madre de Asuka ante sus propios ojos, y a raíz del shock resultante éste recupera la memoria. Asuka Kano fue secuestrado tres meses atrás por Mar Sangriento para convertirse en el **experimento nº 777** del Proyecto X, dedicado a investigar la simbiosis entre el hombre y la máquina para producir el arma perfecta. Su cuerpo fue alterado para albergar lo último en biónica, hasta constituir el soldado definitivo. Su nombre en clave es **Xenon**.



LA OBRA

En este cómic encontramos todos los ingredientes de una historia clásica de organismos cibernéticos, a saber, un chico atormentado pero sumiso a su condición de cyborg por obligación, una dulce y más atormentada chica que bebe los vientos por el chico, un genial y aún más atormentado científico que ha creado contra su voluntad al cyborg y encima le ayuda, un enemigo sin escrúpulos y nada nada atormentado que no se detiene ante nadie, y una buena colección de cyborgs malvados, exoesqueletos, armamento variado, lágrimas, tormentos, amor y sangre, mucha sangre. Este conjunto de elementos hace de Xenon, cuyo nombre proviene del gas del mismo nombre perteneciente a la categoría de los gases nobles, una buena obra, pero algo confusa en ciertos momentos, en los que no sabes de dónde ha derivado una situación determinada, como cuando en la batalla contra los Tres Demonios, el gigantón recupera el control sobre sí mismo (¿cuándo lo había perdido?). También peca de ser excesivamente lacrimógena, ya que las lágrimas del los personajes, sobre todo de Sonoko, saltan a la más mínima oportunidad. En la trama de la historia se vislumbran un par de subtramas realmente interesantes, como cuando se deja entrever en los diálogos de Risa, la amiga de Sonoko, que parece estar enamorada de ella, pero pronto desaparecen sin dejar rastro, lo cual es una lástima, pues serían un valor añadido a la historia. La obra



llega a su fin con un final "abierto", lo cual sugiere una secuela o una continuación, nunca realizada. El dibujo es muy bueno, clásico, que alcanza grados de detalle muy elevados, pero que en algunos puntos concretos también confunden la acción.

La versión en castellano está bastante cuidada en su presentación, así como en la calidad de la impresión. No podemos decir lo mismo de la traducción, que es pésima. Tiene unos fallos enormes, saliendo en ocasiones en los diálogos expresiones sin sentido, así como confundiendo el sexo del interlocutor (al principio del cómic, Sonoko aparece con un amigo, y más tarde, en el número tres, se descubre que su uniforme del colegio es un traje de marinero, se llama Risa, y es una chica) o incluso los propios personajes (¿Cómo es posible que Sonoko ayude a Asuka a tomar al asalto un petrolero enfundada en un pesado exoesqueleto si sólo tiene dieciséis años? ¡Ah, claro! Es que no es Sonoko, sino Yoko, como he podido comprobar ocho páginas más adelante). Pero bueno, es el tipo de trabajo de traducción al que nos tiene acostumbrados la gente de Planeta DeAgostini. Esperamos que vayan mejorando sus traducciones, por el bien de la obra, para que no sea destrozada como en ocasiones lo está siendo, y del aficionado, para que no se lleve una impresión errónea del autor.

MASAOMI KANZAKI

No hay excesivos datos biográficos sobre este autor. Nacido en 1964, su primera obra, una serie de historias cortas, fue publicada en 1985, con tan sólo 21 años de edad, en la publicación quincenal *Young Sunday*, alcanzando rápidamente el éxito. Su siguiente y más conocido trabajo fue **Xenon**.

Se declara fan acérrimo de la Ciencia-Ficción, sobre todo de las historias de acción, y sus dos hobbys más destacados son cantar en un grupo de rock de aficionados y participar en juegos de supervivencia aéreos.

CONCLUSION

En definitiva, tenemos ante nosotros un correcto manga de acción que, aunque no podemos calificarlo de extraordinario, a pesar de los breves momentos de confusión con los cuales nos encontramos muy ocasionalmente se sitúa por encima de la media de las historias de su género, cumpliendo perfectamente sus objetivos: relatarnos una buena historia y entretenernos con ella. Cabe destacar aquí, de nuevo, la labor de traducción por muy mala y deficiente, pero aun así podemos disfrutar de la obra.

Víztor



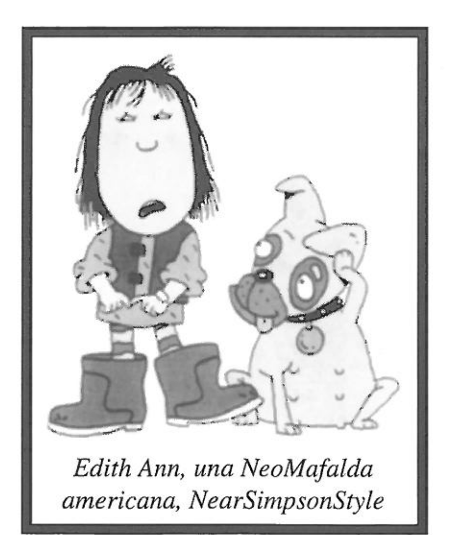


PANORAMA

Disclaimer, que dirían los americanos. Nos distribuimos el trabajo de este MangaZone; llego yo y digo, con una mueca de satisfacción de lo más peligrosa, que quiero tres caras para desatar mi verborrea sobre el estado de la industria de la animación. Claro, el chavalín ve un reportaje sobre la cuestión en la TV3 y se cree que es una señal del cielo. Luego descubre que más bien se trata de la llamada de Cthulhu (para los no Lovecraftianos, cambiar Cthulhu por José Vélez). En fin, allá yo. El caso es que ésto va a salir fragmentado, desequilibrado, inexacto y un poco tonto. Lo siento, no ha sido un buen mes.

PANORAMA PARA MATAR

El español, desde luego. Y no me refiero a la cuestión de las emisiones, sino al de la producción. Un vistazo al reportaje de TV3. Tres entrevistas (encaja). La primera, con un hombre de la productora BRB. Supongo que la conocéis de productos francamente honrados y honrosos, como "Ruy, el Pequeño Cid" o "D'Artacan y los Tres Mosqueperros". ¿Qué decía el caballero? Pues que no hay industria en España. Que aquí tenemos animadores asombrosos totalmente desaprovechados por la falta de infraestructura. No hay escuelas, ni estudios (hay muy dignas escuelitas, que son las únicas que hacen cantera, y hay estudios, que trabajan para la publicidad o para el extranjero, más que nada). Resultado: su empresa ha de encargar la animación a Oriente, ya no tanto por coste como por la capacidad de afrontar el volumen de trabajo con un mínimo de calidad.



Edith Ann, una NeoMafalda americana, NearSimpsonStyle

Pedro D'Ocón. ¡Dios mío, y pensar que este caballero fue el padre de la mismísima "Mansión de los Plaff"! ¡Quién te ha visto y quién te ve! Ya fue bastante duro asumir aquella crueldad mental de "Los Aurones". ¡Alto! He de ser consecuente. Crítica efectiva y razonada. De acuerdo. Los Aurones tenían los mejores decorados en miniatura que he visto en mucho tiempo, los muñecos más poco expresivos y mal manejados que he contemplado en toda mi vida, y los guiones más... más... urrrh... ¡eso!... con que me haya tropezado hasta "Érase Una Vez... la Vida". ¿Mi referencia? Pues "Fraguel Rock". ¡Nah! ¿Qué digo, "Fraguel Rock"? ¡"Barrio Sésamo", hombre! ¿Es que es tan difícil hacerlo bien? Es fácil, yo lo he probado con una especie de Caponata sin ojos de color azul y una cámara de video. No hay más que recordar el estilo Jim Henson de los Teleñecos y el maldito peluche parece vivo.

Pero me estoy desviando. En fin. Lossss... ¡Fruitiiisss! No, señora, no quería darle un susto a su hijo. Si hubiera querido, habría ido directamente a poorr.... ¡Delfy y sus amigoooosss!

(El jurado no tendrá en cuenta las palabras pronunciadas por el fiscal en este Tribunal.)

Moderémonos. Seriedad. Respira hondo. ¿Y qué tal si me dejo de golpes de efecto y voy al grano grano? Pedro D'Ocón ha creado un nuevo procedimiento industrial de animación basado en el ordenador. Así, en plan somero, pues tampoco lo conozco muy bien, consiste en realizar la animación clave sobre acetatos, sin colorearla, y alinearlos sobre una "mesa de animación" coronada por una cámara de vídeo. La cámara alimenta a un digitalizador y un ordenador. Dado que se trabaja con vistas al medio televisivo, no hace falta excesiva resolución en esta fase. Es el equipamiento infográfico y videográfico el que se encarga de interpolar las imágenes que faltan entre las poses clave, rellenarlas con los colores elegidos a lo largo de toda una secuencia dada, de componer todos los planos de la animación (personajes, objetos, fondos, etc...) en un solo plano final, y de aplicar efectos especiales como, por ejemplo, el rielar de la luz solar por el fondo marino (probablemente también se utilice para pintar directamente los fondos con una paleta gráfica, pero ahí ya no sé si no es más rentable explorar una ilustración tradicional). Todos los que hayáis jugueteado con algún programa de dibujo o animación en vuestros ordenadores intuís un poco las bases del sistema, y adivinaréis que, a pesar de todo, se requiere cierta supervisión, pues nada como un ordenador para desbordar de pintura un área a rellenar por un quítame allá ese pixel y tirarse por el precipicio con una sonrisa de oreja a oreja.

Total, que D'Ocón ha conseguido un sistema informático que acelera y abarata la producción de dibujos animados, y todo. La gran esperanza blanca. Bueno, pues al hombre no le gusta la animación japonesa. Vale. Y quiere hacer productos para niños. Pues bueno.

Pero, por la Santísima Virgen de la Agonía, ¿TENIAN QUE SER LOS FRUITTYS (ahora que pienso... ¿Fruitis? ¿Fruittis? ¿Fruitys?), JOLINES?

(Sí, "jolines". Me gusta la palabra, y aún pienso pedir un vaso de leche descremada en la barra del Saloon de este poblacho de ganaderos y sheriffs corruptos.)

Vamos a analizar esto. En muchas ocasiones, las limitaciones de una técnica dada fuerzan a sus usuarios a estrujarse los sesos y averiguar la manera de volverlas a su favor. De ahí surgen a menudo productos remarcables. La animación japonesa es, en realidad, la demostración elevada a la enésima potencia: se empieza con la animación limitada, menos dibujos por segundo, imprescindible cuando te enfrentas a la producción de un serial de una centena de capítulos. Para compensar, haces más detallados los dibujos, y recurres a efectos especiales fotográficos, como destellos, rielares y otros, que son baratos y muy efectivos. Aprovechas, además, que en tu cultura el estatismo es un recurso dramático de primer orden, lo que te permite expresar mucho con poco movimiento en la pantalla. Y juegas con otras opciones, como el montaje, para dinamizar la narración. Resultado: consigues contar lo que quieres, te sale barato, y encima funciona de categoría. Y ahora viene lo mejor: se ha

formado una industria con los años, y ahora el dinero fluye, lo que te permite introducir el elemento que faltaba, la "full animation". Pero como sabes que ésta no es en absoluto esencial, la administras con mesura, reservando recursos para mejorar el equilibrio de tus herramientas dramáticas: mejor historia, mejor dibujo, mejor color, mejor encuadre, mejor montaje... y mejor animación allí donde es requerida.

(La "full animation", o, traducido así así, la Animación Total, es la que todo el mundo asume como veinticuatro dibujos por segundo. En realidad, esto no es así exactamente. La Disney emplea normalmente doce dibujos por segundo, dos veces seguidas cada dibujo. Lo llaman animación "en doses". Con ella basta y sobra para lograr la fluidez de movimiento que les caracteriza. Sin embargo, hay ocasiones en que es absolutamente preciso usar veinticuatro dibujos por segundo: cuando la cámara se mueve (fotograma a fotograma) sobre un personaje que a su vez está moviéndose sobre un fondo también móvil, suele resultar un incómodo efecto estroboscópico si se baja de los veinticuatro por segundo. Trabajar en estas condiciones es sólo apto para los mejores animadores de la casa.)

Todos hemos visto (¡Uf!) las limitaciones de las producciones de D'Ocón: ese aire "de vídeo"; lo excesivamente evidente de los efectos especiales y los zoom; el aspecto plano de los personajes; la sensación de escasez de colores, a pesar de la lógica paleta ilimitada... Son, de todas formas me parece a mí, una cuestión del esfuerzo que se está dispuesto a invertir en el producto.

Y sin embargo... Pensad en "Los Simpson", y pensad en cómo quedaría esta serie hecha con este sistema. ¿Véis a dónde apunto? En España se pueden hacer un "Los Simpson", o un "Ren & Stimpy", o, yo que sé, "Carlitos y Snoopy". Pedro D'Ocón tiene la herramienta perfecta para realizar por relativamente poco dinero series imaginativas e incluso radicales. Pero hace "Los Fruittys" y "Delfy y sus Amigos". Y además parece que va a hacer una serie de deportes (¡k,k,k,k,k!).

Eso sí, los vende como rosquillas, según él. Pues muy bien, felicidades. Y su ordenador le proporciona veinticuatro dibujos por segundo, al contrario que "esas series japonesas" de animación tan mala. Ya. Desde un punto de vista estrictamente objetivo y técnico, ¡para lo que le sirve! Si no es como la Disney (ESO es "full animation", y lo demás son tonterías), por mí se los puede comer.

El problema de las producciones de D'Ocón es el mismo que ha acosado a la animación española desde hace ya varios años. No importa la "full animation", no hace falta, ni tampoco el nivel de detalle en el dibujo, ni los efectos especiales, ni, ya puestos, el doblaje ("¡eeeh! ¡no te pases!", grita alguien allá al fondo). Lo que importa es que la historia que estés contando sea buena, y/o que sepas narrarla tan bien que resulte aún mejor. Lo que cuentas y cómo lo cuentas. Lo que cuenta "Delfy y sus Amigos" no le importa ni a Manitú, y la manera en que se cuenta, "los delfines son los buenos y los tiburones los malos", te aleja de la televisión como la honda expansiva de una bomba H.

Claro que hay críos que se quedan hipnotizados frente a eso, pero, en cuanto les expones a unos pocos capítulos de DragonBall, ya no hay vuelta atrás.

Dejemos de crucificar a D'Ocón. Hace unos años se anunciaba por ahí una peliculeta llamada "Peraustrinia 2004" (ó 2020, ó 2024). Se la mencionaba como el Do de pecho de la industria animada española, el guerrero que nos defendería de la oleada japonesa y americana, el alarde, el arma definitiva. Es la primera vez en toda mi vida que he considerado seriamente abandonar una sala cinematográfica a media sesión. No lo hice por, podríamos decir, orgullo profesional. La animación estaba bastante pasable, con buenos momentos y todo. Pero la historia... ¡Madre de Dios, la historia de marras...! Si aquello es la defensa contra la producción extranjera, entonces el impacto es inminente.

Y lo triste es que en España se ha hecho buena cinematografía de animación. Lo que le ocurre ahora a ésta es lo que a la de imagen real: es patética, siempre contando las mismas tonterías. Si por lo menos lo disimulasen. "Campeones" no es más que un espinazo de culebrón bastante pobre, pero, ¿y lo bien que está contado? Cometí el error de engancharme a uno de los episodios, y terminé colgado tres semanas hasta que acabó el partido (nunca digas "de esta tortilla no comeré").

Animática. La empresa española de animación por ordenador más conocida. En Valencia se celebraron hace meses unas jornadas audiovisuales en las que hubo de todo, desde Realidad Virtual hasta Parque Jurásico. Animática presentó su trabajo para un parque temático japonés producido por Mariscal. Animación interactiva de personajes estilo Cobi sobre fondos 3-D. Un concepto y una ejecución virtuosos, de verdad, independientemente de si te gusta Mariscal o no. Redondo y limpio. Pero ya salimos con las tonterías, esgrimiendo de nuevo lo de la "full animation" que, como la otra vez, para lo que importa, pues no se ve por ningún lado si exceptuamos la suavidad de incrustación en los fondos tridimensionales. Lo más interesante fue la muestra de un software de animación convencional subvencionado por el programa de apoyo a la industria europea de la animación Cartoon. Pero los mismos tics en el planteamiento creativo y comercial. Aún recuerdo aquel chiste durante las conferencias de Info-Arte en la Universidad Politécnica por parte de las mismas personas (habían producido la animación de las cabeceras españolas para las Olimpiadas de Seul,

2 STUPID dogs

...Recien llegados a los dominios del Oso Yogui

lo del discóbolo cromado). "Creo que los japoneses hacen los ojos de sus personajes por ordenador". Ja, ja, me parto de risa (¡Crom, baja y despanzúrralos a todos!)). Ya estoy más que harto del tópico. La Disney, en una sola de sus últimas películas, utiliza más el ordenador que toda la industria japonesa junta durante un año, y no me refiero a la escena del salón de "La Bella y la Bestia", sino a los multiplanos infográficos, a la corrección de color y el reprocesado de las tonalidades empleadas en los acetatos, etc.

Publicidad. Pues presupuestos millonarios para apenas unos segundos de animación, y Roger Rabitt a la orden del día. Pero plantearse una serie con esa calidad es un imposible. Saldría astronómicamente caro. Según el entrevistado en el programa, hay poco trabajo para mucho buen profesional.

¿Cuando levantaremos cabeza?

PANORAMA DESDE EL PUENTE

Existe un libro, "Disney Animation, The Illusion of Life" (©1981, ISBN 0-89659-698-2), escrito por Frank Thomas y Ollie Johnston, dos hombres con un currículo impresionante dentro y fuera de los estudios Disney, y editado por Abbeville Press, Inc. (488 Madison Avenue, New York 10022, EE.UU.). Es una densa joya de 575 páginas, que describe de arriba a abajo la historia, el saber hacer y la metodología de trabajo de esta productora. Desde los primeros cortos de Mickey Mouse hasta la película "Los Rescatadores" (por desgracia se editó ya hace bastante, y no alcanza a tocar ese pequeño renacimiento que, según mi impresión, han logrado a partir de "Todos los Perros Van al Cielo"). Excepto el actual uso intensivo del ordenador, lo explican todo: las curvas de movimiento, la optimización del guión, los StoryBoards, los estudios de movimiento, los efectos multiplano, la sincronía voz-animación, la caracterización de personajes, etc... dedicando a cada apartado multitud de ejemplos provenientes de los films de la casa. Cualquiera con un mínimo de interés en las técnicas de la animación haría bien en conseguir un ejemplar, ya sea pidiéndolo a la editorial o tratando de pescarlo en una librería donde vendan de saldo libros extranjeros de ilustración, que es como lo logré yo.

Hay un apartado fascinante en este volumen: los apéndices. En ellos se encuentran los análisis formales de la animación particular de algunos personajes Disney míticos: Mickey, Donald, Minnie, Pluto, Goofy; unos Ocho Mandamientos de la Teoría y Práctica de la Animación; una clase sobre Análisis de Acción dada a unos selectos alumnos por uno de los maestros de la industria; y, muy remarcable, unas notas sobre Manejo de Personajes, donde se declara en qué es bueno el estilo Disney y en qué presenta deficiencias. El texto data de 1938, pero define perfectamente las características de la animación de la Walt Disney Productions. Fijáos en estos extractos:

"Hemos aprendido a mantener la ilusión de la vida en nuestros personajes mediante los siguientes métodos:

1. Dibujando personajes sencillos que puedan ser duplicados por cualquiera de los muchos artistas que habrán de manejarlos.

2. Haciendo cada parte de sus cuerpos redonda y animable, de manera que puedan ser estirados, aplastados, y girados suavemente y sin defectos.

3. Utilizando nuestra propia técnica de montaje de escenas cortas, discursos acortados y diálogos fuera de la escena.

4. Nuestro cuarto método para hacer a nuestros personajes más realistas es la invención de las pausas con movimiento, que son el sustituto de las pausas estáticas necesarias en una buena actuación."

"Nuestras desventajas son las historias que están fuera de nuestra competencia. Hay muchas más de éstas que de las otras."

"No podemos conseguir movimientos lentos, y es difícil para nosotros manejar los discursos largos. Las pausas largas son necesarias pero duras de realizar. Los ángulos de cámara efectistas y los problemas de perspectiva son difíciles de combinar con la actuación animada de los personajes. Las tomas largas son un problema. Es difícil hacer sutiles nuestras transiciones entre pensamientos y emociones.

Y entonces vienen los pequeños problemas, pelo, narices, caras delgadas, sombras graduadas, seres humanos normales, chicas que no son personajes principales, músculos. Parece más inteligente reconocer esas dificultades y evitarlas en lo posible."

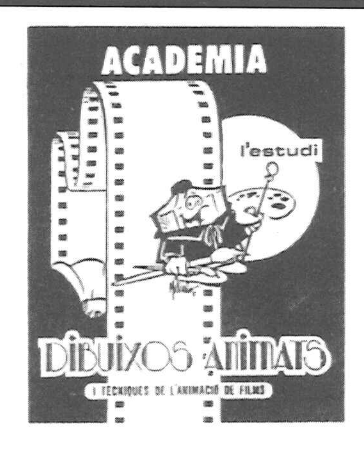
"Al elegir el trabajo para nuestra película o nuestras escenas individuales, es bueno recordar que ésto es el negocio de la Imagen en Movimiento, y la animación significa movimiento, y la animación da lo mejor de sí cuando trata con el movimiento.

-Una pantomima amplia es preferible a un sutil discurso.

-La actuación al estilo de la vieja escuela es mejor que la escuela moderna, más contenida.

-El diálogo hablado durante la acción es mejor que el diálogo seguido de la acción o viceversa (Blancanieves diciendo "está cubierto de polvo" mientras toca el mantel con sus dedos es más convincente y avanza la película mejor que si hubiera tocado el mantel y dicho después la frase)."

Creo que estas líneas son bastante reveladoras. ¿Notáis lo complementarias que son esas reglas, y los demás rasgos generales del estilo Disney, con las características del cine animado japonés? La práctica japonesa que expuse antes, esas desventajas reconvertidas en virtudes, a las que se añadían sus usos dramáticos particulares, producen una animación de personajes de un diseño que, aunque estilizado, se pretende realista. Prescinden del "estirar y aplastar" tan adecuado al gag, para utilizar la interrupción brusca y rígida (contra el aplastamiento y deformación elástica ante un gol-

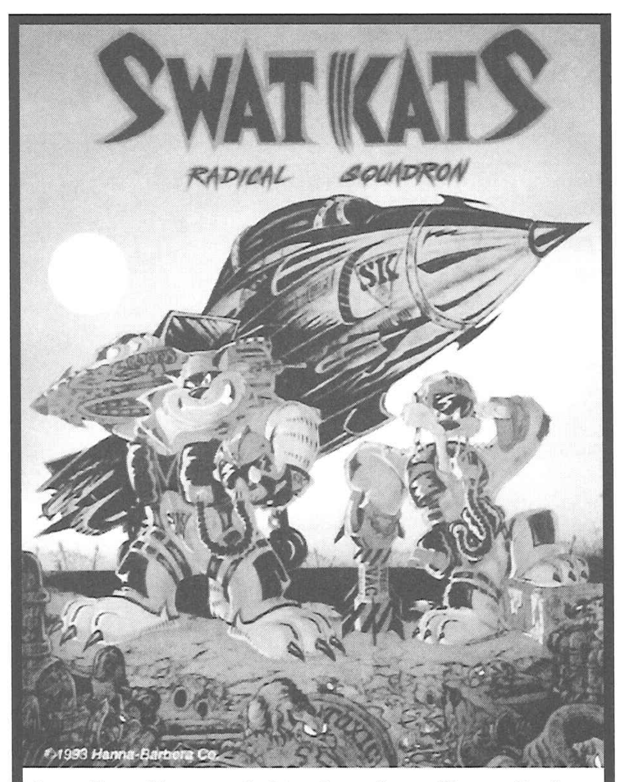


Como esta Escuela de Animación, otras pocas se dan a conocer en los medios de comunicación

pe, la paralización total, o la instantánea "caida boca abajo y patas arriba"), que funcionan perfectamente. El diseño visual de personajes es complejo, dado que la animación limitada les permite el esfuerzo humano y económico de animarlo. La animación misma, en vez de mantener una "full animation" a lo largo de toda una película o un capítulo de una serie, distribuye sus esfuerzos según los componentes de una escena o la escena misma, de forma que podemos ver desde un "Campeonato de Artes Marciales" con brutales y espectaculares Kame-Hame, y a continuación un gag de lo más simple, con un sólo dibujo de diferencia en cuatro segundos de animación.

Pero, sin embargo, yo creo que estamos empezando a ver una evolución. Desde que el sobrino (creo) de Walt Disney ganase las riendas de la compañía a los ejecutivos, las historias han ganado en fluidez narrativa, calidad de animación y espectacularidad. Muchos de los problemas de perspectiva y acabado del color han sido superados con el apoyo del ordenador. Pero lo más importante es que los personajes han ido consiguiendo poco a poco una cierta mayor sutilidad. La culminación estaría en "La Bella y la Bestia". Por primera vez nos muestran un personaje cargado de amargura, fatalismo y envenenada tristeza; una Bella que es ciertamente una mujer liberada, culta y con un toque tranquilamente rebelde, todo contrastado con esa aura violenta y pasional que surge cuando despeinas su ordenado cabello y la envuelves de lluvia, truenos y relámpagos; y, por fin, nada más y nada menos que un macho-man con todas las consecuencias, el Gastón de pelo en pecho, cuyo rasgo principal no es la estupidez sino la malicia egoista. Son personajes más cercanos a los films de imagen real que a lo habitual en la animación.

Y, en Japón, films como "Akira", "Porco Rosso" o "Tan Sólo el Ayer" son muestra respectiva de la "full animation" combinada con los tópicos de la animación de acción japonesa retorcidos y templados por la visión de Otomo, de la aventura de corazón ligero y alegre con malvados adorables, y del espíritu de la serie "Treinta y tantos" permeando al viejo y buen estilo que "Heidi" y "Nausicaä" hicieron famoso de realismo y carga adulta.



Swat Kats. No es tu habitual producto Hanna Barbera

Tal vez no haya que excitarse demasiado. Estamos hablando de esfuerzos de virtuosos, que la crisis económica impide convertir en tendencias generales. Quien se lleva ahora el mayor mérito es, quizá, la producción USA. "Los Simpson" o "Edith Ann" como productos comerciales habrían sido impensables hace diez años, y su éxito está favoreciendo la introducción de cierto experimentalismo en las corrientes mayoritarias de la animación comercial televisiva, aunque sea por mimetismo. A eso hay que añadir el que empresas como Hanna-Barbera Co., en una nueva etapa de apertura y diversificación temática, planten sus pies en terrenos, digamos, "NeoThunderCatsianos y He-Manescos" por un lado y "Simpsonianos" por el otro. Swat Cats está a años luz del Oso Yogui, pero tampoco han abandonado al Oso Yogui. Hay movimiento allá, y no extraña, dada la aparición de canales vía satélite y cable exclusivamente dedicados a la programación infantil de dibujos animados, como The Children's Channel o Cartoon Network. El avance de la tecnología, la reducción de costes, el incremento de la demanda y cierta nueva apreciación de los géneros compensan la recesión, diríase. En Japón el panorama no es tan atractivo: está la dicotomía entre la animación para el público infantil y juvenil, mayoritaria, virtuosa pero poco innovadora, que repite las fórmulas de éxito seguro, y la dirigida hacia los "viejos roqueros", los fans con largo rodaje, plena de inspiración y guiños hacia los antiguos shows.

No sé. Es difícil pensar en qué términos podría producirse una pequeña revolución en el estilo japonés, o si sería deseable siquiera. Al menos, lo nipón evade hasta ahora la "corrección política" americana, que ya es algo. El peligro es, ahora, que la oferta americana, gracias al aumento de la calidad y la posible disminución de los precios, se vuelva demasiado tentadora para las televisiones europeas. ¿Cuándo ha sido la última vez que TVE ha programado una serie japonesa?

SE ACABARON LAS MONEDAS

Me gustaría poder decir aquello tan típico de "espero que estas líneas hayan servido para estimular vuestras mentes y favorecer una discusión que bla bla bla...", pero la verdad es que espero que estas líneas desaparezcan cuanto antes del procesador de textos. Nunca había hilado tan zafiamente unas ideas antes de este artículo, y espero que no se repita. Sí que me gustaría que mandaseis alguna carta opinando sobre la cuestión de la animación como producto cultural y comercial, cubriendo más material que sólo la animación japonesa.

Lo que sí quiero es hacer una recomendación: id al videoclub y atracaros de películas de la Disney, de Don Bluth, material americano, canadiense, europeo, español. Aprended a apreciar lo que lo merece. Redescubrid todas esas obras maestras que tenéis tal olvidadas, sobre todo la magia de la Disney, tan opuesta a la magia nipona pero tan válida como ésta. Dejad pasar unos días tras la inmersión y reabrid los ojos. Veréis las cosas ligeramente diferentes, y empezaréis a apreciar las fuerzas y debilidades de cada enfoque de una forma más consciente, notaréis el choque de culturas, y quizás no sea muy agradable sentir cómo algunos alegres fanatismos se resquebrajan un poquito y se hacen más templados. Os aseguro una cosa: luego os lo agradeceréis. Panoramas más amplios. ¡Panorama en Scope!

***Juan Gómez Martín*,**
en uno de esos días...

BISHOJO

Éste es el término que se emplea en Japón para definir a las chicas guapas, amables, cariñosas, educadas... y en los manga pocas veces veréis heroínas y personajes principales que no correspondan con estos parámetros. Aunque parezca aburrido, no os podéis imaginar lo que da de sí esta definición.

Sin duda, las chicas jóvenes son tan importantes o más en los manga que sus "partenaires" masculinos. Sin los conceptos de chico guapo y chica guapa, el manga tal y como lo conocemos no sería hoy posible.

Los personajes de los mangas se nos presentan tan bien caracterizados, tan reales y tan humanos, que la industria japonesa basa casi su existencia en el éxito o fracaso de estos personajes. En un manga, son los personajes los que cuentan la historia y no al contrario. Tal vez lo que más ayude a un personaje a parecer real es que siempre lo dibuja el mismo dibujante. La uniformidad gráfica es una de las cosas que da densidad y credibilidad al personaje. Cualquiera que siga Dragon Ball sería capaz de adivinar cómo reaccionaría Chichi en una determinada situación, por ejemplo. Aparte de que haya un argumento más o menos base, son los personajes los que se escriben a sí mismos.

En este artículo trataremos las peculiaridades de los personajes femeninos más importantes, y conoceremos a algunos de ellos. Aparte de comentar los 10 más importantes (siempre en mi humilde opinión, claro está), trataremos de averiguar cuál de ellos sería la pareja perfecta.

1. Kyoko Otonashi:

Sé que K.I.A. no me lo va a perdonar, y aunque Madoka Ayukawa está en primera posición en el ranking del "¿Sabías que...?", yo he de confesar que la prefiero a ella. Rumiko Takahashi creó a esta chica de 22 años para su manga "Maison Ikkoku". Éste es sin duda uno de sus mangas más desconocidos por el público en general. Personalmente, yo opino que Maison Ikkoku es el mejor manga que jamás se ha realizado, y parte de la culpa la tiene mi querida Kyoko. Físicamente es una chica de una estatura normal, pero muy esbelta y bien formada. Su físico es más bien generoso y deseable que otra cosa. Lleva el pelo en una juvenil melena que a veces recoge en dos trenzas. Aunque todos los personajes de Takahashi se parecen, Kyoko conserva siempre ese aire especial, esa cara peculiar que la hace única.

Esta chica ha pasado por todo lo que os podríais imaginar. A los dieciséis se enamoró de un profesor del instituto donde estudiaba, llamado Soichiro Otonashi, y se casó con él cuando tenía veinte. Tras ocho meses de felicidad absoluta, su marido murió. Seis meses después comenzó a trabajar como administradora en una pensión de Tokyo propiedad del padre de Soichiro. Allí conoce a Yusaku Godai, un universitario de veinte años que se enamora perdidamente de ella. A partir de aquí comienza Maison Ikkoku, una de las más bellas historias de amor jamás escritas. Siete años pasan desde que Yusaku y Kyoko se conocen, hasta el final de la serie, que no revelaré. En esas 2800 páginas se nos da a conocer el carácter de Kyoko. Amable y atenta, oculta bien sus sentimientos verdaderos, pero no da nunca calabazas ni nunca suelta más el brazo que la manga, aunque, eso sí, su mano tiene una extraña y frecuente relación con la cara de Yusaku, donde se deja caer con bastante frecuencia. Aunque parece fría, en realidad es muy celosa. Al ser una viuda muy joven, sus sentimientos se contradicen. Ella quiere guardar fidelidad a su marido muerto, pero frecuentemente se encuentra a sí misma pensando en Yusaku. Cuando él va a visitar a su familia en Navidad, ella cuenta los días que faltan para que llegue, o se levanta cada vez que oye la puerta creyendo que ha llegado, para desengañarse viendo que la puerta se ha cerrado por el viento.

Como veis, no tiene desperdicio. Sin duda, yo le pongo el diez. Si alguna lectora del MangaZone se ha visto identificada en esta descripción, que me escriba. Yo le pagaré los sellos y la cena.



2. Hiromi Oka

Para mí, éste es el personaje más humano y mejor tratado en una serie de animación. Hiromi Oka, la protagonista principal de *Ace wo nerae!*, se nos presenta como una chica corriente, muy real, con sus manías y sus tonterías... que tiene la mala suerte de tener una gran voluntad, una gran capacidad de superación. Es por eso que su entrenador de tenis toma la decisión de ponerla de titular en el equipo, prescindiendo de una de las jugadoras titulares habituales. A partir de aquí comienzan sus problemas. Es todo tan real que muchas veces te meterías en la pantalla para echarle una mano con esa pesada de turno. Poco a poco, las cosas pasan de ir muy mal a ir algo mejor... después mejoran un poco más... y tu te alegras tanto que parece que te esté ocurriendo a ti en realidad. Esta chica se merecería existir de verdad.

3. Madoka Ayukawa:



Madoka es una chica extraña e introvertida, pero de una belleza incomparable. Protagonista de Kimagure Orange Road, se ha ganado el corazón de muchos de nosotros. Cualquiera de vosotros habrá visto que la chica de la que está enamorado hace las mismás cosas que Madoka.

Primero actúa de una manera a solas contigo y cuando hay más gente actúa de otra. Cuando crees que te va a enviar a paseo, o cuando estás tan harto de que no te haga caso que la vas a enviar tú a paseo, entonces hace algo o dice algo que te deja hecho polvo. Es el tipo de chica que no puedes mirar andar por un pasillo sin que se te caiga el corazón al suelo. Es el tipo de chica con el que se pasa una solitaria tarde de lluvia. Es el tipo de chica a la que no podrías dar un beso sin desmayarte. Ojos verdes, movimientos felinos, resuelta, auto suficiente, y cuando más fría y calculadora se vuelve, cuando más parece un bloque de hielo que una chica de carne y hueso... entonces te llama por teléfono diciéndote que te ama, que te echa de menos y que no puede vivir sin ti.

Si hay algún ser humano sobre la tierra que sea capaz de soportar eso sin quedar como un bobo enamoradizo e idiotizado, ese es Hyoga, el Caballero del Cisne, que es más frío que un iglú. Otro, no me lo explico.



4. Kasumi

La protagonista de *Hi Atari Ryoko* tampoco se queda corta. Muy guapa, eso sí. Tiene dieciséis años cuando empieza la historia y unos diecinueve o veinte al final. Su forma de ser se parece bastante a la de Kyoko Otonashi, pero así como Kyoko es dulce y simpática, Kasumi tiene mucho carácter, grita de vez en cuando y es menos concesiva. Se aparta un poco del arquetipo de chica perfecta. Tiene muchas cualidades pero algunos defectos. Se muestra muy indecisa en ocasiones pero la tienes al lado cuando más la necesitas. Se hace de rogar pero cuando te hace falta siempre te anima, y es más abierta con sus sentimientos que otras. Cuando se enamora de Yusaku (curioso, se llama igual que el chico de *Maison Ikkoku*... ¿tal vez un homenaje? ¿casualidad?) puede decirse que le declara su amor en un punto no muy tardío de la serie. Pero la indecisión de Yusaku lleva a un desenlace inesperado... que por otra parte es lo que da interés a la serie. Es el tipo de chica que encuentra al amor de su vida, creyendo que lo había encontrado antes. En esta serie aparecen muchos personajes perfectos: guapos, altos, amables, sinceros, llenos de buenas intenciones y bellos sentimientos. Kasumi es de las pocas que se salva de ser perfecta. Cabezota y testaruda, se gana el corazón de Yusaku a base de sinceridad. Muy humana, en definitiva.

5. Ai Amano



Es la protagonista principal de la primera serie del manga *Denei Shojo* de Masakazu Katsura. Básicamente, *Video Girl Ai* nos cuenta la historia de una chica que hace algo que no debe: enamorarse. Como no le está permitido enamorarse, la suya es una historia de resignación. Actúa como si no pasara nada. Oculta sus sentimientos lo mejor que puede, pero, furtivamente, le besa a través de las sábanas cuando él aún está durmiendo, y cosas así. Entonces él también se enamora de ella.

¿Qué hacer? Ya no vale resignarse. Los sentimientos son más fuertes. El corazón palpita fuerte y hace " dokidoki dokidoki". Solo cabe rebelarse contra los tiranos que prohíben enamorarse. Así concluye la primera parte de *Video Girl Ai.* Ai Amano se nos presenta como una chica muy profunda, de sentimientos verdaderos, que se resigna a sufrir para que su amado sea feliz. Es algo triste, pero la historia no acaba así, desde luego...

6. Minami Asakura

Minami, la protagonista de *Touch* se merece una buena ristra de adjetivos, aunque quizá el que mejor la describa sea " perfecta ". No veréis ni en películas ni en cómics ni en revistas de moda ni en nada de nada a alguna chica que tenga algo digno de mencionar que esta chica no tenga, a no ser que la comparéis con Kyoko Otonashi, porque sale perdiendo.

Un desarrollo físico envidiable, un tipito de portada de Cosmo, abnegada, trabajadora, sincera, divertida, amable, preciosa cabellera, ojos centelleantes...

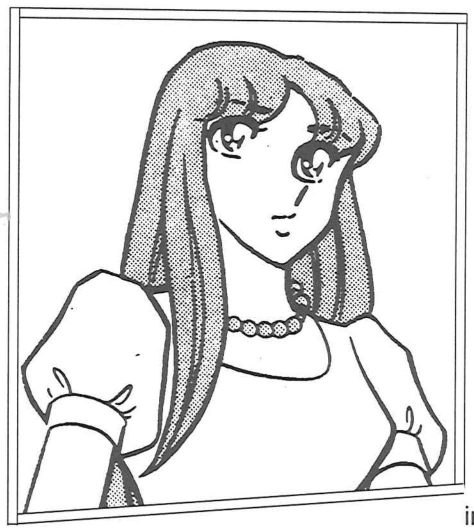
Todos la quieren, todos la aman, todas quieren ser como ella. Si Eva pudiera ser mujer, elegiría ser Minami Asakura. Sus sentimientos son puros como la nieve, al igual que su corazón. Se enamoró de Tatsuya cuando eran muy jovencitos. Jamás traicionó sus sentimientos por nada, pero Tatsuya no era de los más avispados. Sorprende ver lo que se parecen Yusaku de *Hi Atari Ryoko* y Tatsuya de *Touch* en algunos aspectos y lo mucho que se diferencian en otros.

Pero centrándonos en Minami, diremos para finalizar que sabemos de buena tinta que Asakura hubiera cambiado toda su belleza y popularidad por una pronta declaración de Yusaku. Al final eso no hace falta, pero es bueno saberlo. Dice mucho de su franqueza y de la pureza de su corazón.

7. Akane Tendo

Akane es más un fenómeno de la naturaleza que una chica corriente y moliente. Una fuerza impresionante, una agilidad sin límites, una belleza inconmensurable, unas piernas de caerse de espaldas y un genio de tres pares de narices. Sus bofetadas, palizas, patadas y puntapiés producen tanto daño físico como psíquico... y físico no es poco el que producen. Y a pesar de todo esto, Ranma se enamora finalmente de ella... porque ella es así. Todo carácter y todo piernas. Todo lucha libre sin cuartel... que al final enamora. Posee un gran atractivo que no reside en sus pechos nacarados o en sus pantorrillas de marfil, sino en cómo dice y hace las cosas, en cómo te mira, en cómo corre para dar una paliza a los moscones que la asedian a la entrada del colegio, en cómo hace karate... Akane Tendo es así. Un personaje macizo, compacto, opaco, sin fisuras, magistralmente llevado a la vida por Rumiko Takahashi. En mi opinión, Akane Tendo tiene más carácter que Claudia Schiffer... aparte de estar más buena.





8. Saori Kido

El cambio que experimenta Saori desde los primeros episodios de *Saint Seiya* hasta los últimos es tan digno de mencionar que parecen dos personajes distintos. La primera Saori que aparece en Saint Seiya es la chica más guapa del mundo. No hay otra definición. Un cuerpo de diosa, como modelado por una mano divina, un rostro deslumbrante, resplandeciente... y todo para dar forma a la niña más mimada del planeta. Es una plastez de niña insoportable, pero de una belleza, una elegancia tan perfecta que se le puede perdonar todo. Debe tener como trece o catorce años cuando empieza el torneo galáctico... pero su flema, su frialdad, su absoluta presunción y su gigantesca vanidad le dan un increíble aire de superioridad indiscutible. Quien me diga todavía que Masami Kurumada no es un genio del manga, que me explique entonces cómo comunica todo eso dibujándola siempre en la misma postura y desde el mismo ángulo.

A medida que Seiya y los otros van dándose de galletas por todo el globo, la relación entre Seiya y Saori va cambiando... al principio Seiya no se deja impresionar por Saori, y su grandísimo ego le impide ver que ella, aun a pesar de ser una niña mimada y una presumida repelente, tiene siempre razón en todo lo que dice. Después, Saori va cambiando... comienza a mirar a Seiya con otros ojos. Ya no le ve como el mamarracho desaliñado que era en el orfanato de su abuelo Mitsumasa Kido, sino que empieza a conocer su lealtad, su nobleza, su fidelidad hacia sus ideales y hacia sus amigos compañeros. Al principio parece que Seiya tendría cierta afinidad con Miho, la huérfana que vivía con los niños en el orfanato. Pero, aunque *Saint Seiya* sea una historia en el que las relaciones entre los personajes no fructiferen demasiado, no escapa a los ojos de nadie que al final de la serie Seiya y Saori están profundamente enamorados.

9. Lynn Minmei

Sin duda alguna, el tercer secreto de Fátima es: ¿por qué demonios Hikaru Ichijo dejó al bombón de Minmei por el callo de Lysa Hayes?

Minmei era dulce, joven, hermosa, cantaba como los ángelesy tenía los pechos más hermosos de todo el sistema solar. Se enamora de verdad, aunque es un ejemplo de gran ingenuidad... porque se enamora de su príncipe (piloto de combate) que viene a rescatarla en su blanco corcel (Valkyrie modelo VF-1A de la U.N. Spacy) y se la lleva a su castillo (bodega de carga de la nave Macross SDF-1 con la puerta atrancada). Una dulcísima "Idol singer" adolescente que mejor hubiera sido conservar, Ichijo...





10. Eriko Tamura

Esta chica se merece un aplauso porque ser japonesa rubia con los ojos azules tiene su mérito. Aparte de tener tan sólo catorce añitos cuando empieza toda la historia, tiene un corazón puro y blanco como la nieve, en dura competencia con el de Minami Asakura. Quizás sea un poco cursi, pero es sincera y bondadosa. Es una chica muy normal en muchos aspectos, que aprende mucho de la vida en poco tiempo. Además, no puedo citarla sin decir que tiene la voz más bonita que he oído en mucho tiempo (ojo, hablo de la voz que se oye cuando canta, la japonesa, no la española).

Resumiendo...

Lo que se merecen los artistas de manga y creadores de anime es un aplauso, gigantesco y merecidísimo, por esforzarse tanto en crear personajes creíbles, reales, casi de carne y hueso, que nos deleitan con su sinceridad, sus rabietas, su humanidad en definitiva. Probablemente chicas muy parecidas a éstas, pero reales, con nombre y apellidos, sean las que han inspirado a maestros como Rumiko Takahashi, Sumika Yamamoto o Mitsuru Adachi. Estas chicas nos enamoran a todos, ya sea en papel o en pantalla. ¡Y las que quedan, que aún no hemos conocido! Chicos y chicas, larga vida al manga...

Luis Alís

Club de Fans
Kimagure Orange Road

Por fin vamos a inaugurar oficialmente el Club de admiradores de Kimagure Orange Road. Ha costado, pero por fin estoy con estas páginas para mi solito, y por supuesto para todos vosotros, incondicionales fanáticos. Pero no todo el monte es orégano. Tengo una mala noticia: yo nunca he llevado un club y no tengo ni puñetera idea de por dónde empezar. Así que empezaré y vosotros me diréis qué tal va, ¿de acuerdo?

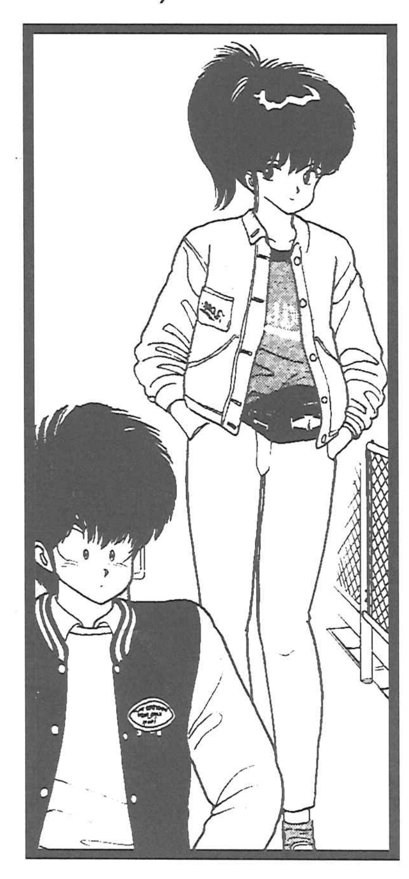
Primero os contaré uno de los OVAs que no se han emitido en España, así podremos comentar en próximos números cosas sobre éste y otros que os contaré más adelante.

WAGAHAINA NEKO DE ATTARI OSAKANA DE ATTARI (SOY UN PEZ, SOY UN GATO)

El episodio comienza con Hércules (voy ha empezar con los nombres que les dieron aquí, para que aquellos que no conocen los originales se vayan acostumbrando, e iré cambiándolos poco ha poco por los originales, por lo menos los menos conocidos) intentando atrapar un pequeño pez, aunque sin mucho éxito, mientras el abuelo explica a las hermanas de Kyosuke el uso de una cuerda mágica capaz de intercambiar las mentes. Kyosuke no se muestra muy convencido, pero tras una muestra gratuita por parte de su abuelo, en la que se intercambian, queda totalmente convencido. Después, en una típica discusión entre Manami y Kyosuke, la cuerda toca a Kyosuke y al pez, que acababa de saltar de la pecera acosado por Hércules, con los resultados imaginados por todos. El pez, gracias al impulso de la cuerda, es arrojado por la ventana y va a caer al carro de un vendedor de peces. Kyosuke, que en un principio se siente confundido con su nuevo medio (recordemos que está en una pecera) pronto empieza a tomarle gusto a eso de ser pez, y la cosa parece que mejora porque Madoka e Hikaru acaban de entrar en escena.

He de explicar que todo esto pasa en una fiesta tradicional japonesa, donde una costumbre típica es sacar con una paleta de papel un pececito de un pequeño estanque, y ésto es lo que hacen Madoka e Hikaru.

Madoka e Hikaru se deciden a intentar sacar un pececito del estanque, y parece que Kyosuke es un buen blanco. Hikaru lo intenta, aunque no con buenos resultados. Además, Kyosuke no está por la labor de dejarse atrapar. Madoka intenta ayudar y Kyosuke no sabe qué hacer. Se lanza sobre la paleta de Hikaru, que se rompe ante el empuje de Kyosuke, pero desgraciadamente para él fija su vista en donde no debía, es decir en el escote de Madoka , y ésto lo pierde, ya que en su momentáneo despiste ésta lo lanza por el aire y va a parar, para su alegría, en su escote. La cara de felicidad que pone podéis imaginárosla. Por cierto, el cuerpo de Kyosuke está en la bañera de su casa, con gafas de bucear para que no se ahogue. Después de la hazaña de capturar el pez, nuestras amigas van a dar una vuelta por los diversos puestos de la feria, donde se encuentran con Manami y Kurumi que han salido a buscar al vendedor de peces, y les preguntan dónde puede estar, sin darse cuenta de que éstas tienen a su hermano. Momentos después, podemos observar cómo se capturan los peces con ayuda de poderes especiales; la cara de ruina que pone el dueño del estanque es de lo más expresivo. Sin embargo no consiguen encontrar su pez.



Mientras, Madoka le regala el pez a Hikaru, que se lo lleva a casa. Las hermanas, al no encontrar a Kyosuke, vuelven a casa y cogen a Hércules para que haga de... ¿perro rastreador? Curioso, pero parece que funciona, puesto que las guía a casa de Hikaru y, aprovechando que ésta ha salido, entran gracias a sus poderes dentro de su habitación. Pero debido al hecho de que llevan atado al gato con la cuerda mágica y que Kyosuke sigue siendo un pez, vuelve a producirse un intercambio de mentes, ya que el gato intenta atraparlo de nuevo (me siento incapaz de describir la escena en la que intercambian las mentes, lo siento).

En este momento tenemos lo siguiente: a Kyosuke en el cuerpo de un gato, al gato en el cuerpo de un pez, al pez en el cuerpo de Kyosuke y a la madre de Hikaru que sube alertada por el ruido. En la confusión las hermanas se llevan al pez, pero no al gato, que se queda muy aturdido. La madre de Hikaru no debe ser muy amiga de los gatos, porque lo echa a escobazos y el pobre Kyosuke sale corriendo, para acabar estrellándose contra Madoka. Para él es demasiado y se desmaya. A casa de Madoka llega Hikaru para cenar y se encuentra con que ésta tiene un nuevo amigo. Mientras las dos hablan sobre el gato, éste se despierta y descubre con agrado que Madoka lo sostiene en brazos. Entonces las dos se ponen a llamarlo para ver cuál de las dos le gusta más. Él, como siempre, no sabe a quién elegir, y antes de que pueda hacerlo Hikaru lo coge. Madoka le pide que se lo de, pero Hikaru se niega. Entonces Madoka, triste, le da la espalda. Hikaru, conmovida, le da el gato, y Madoka se vuelve rauda y atrapa al gato, apretándolo contra su pecho, cosa que alegra en demasía a Kyosuke. Hikaru, sorprendida, le dice que la ha engañado (en la guerra y en el amor todo vale). Después de la cena, Hikaru se va. Madoka decide darse un baño y...

adivinen quién está en primera fila mientras ella se desnuda. Para él es demasiado y vuelve a desmayarse. Mientras tanto su familia intenta hacer una especie de ritual para atraer la mente de Kyosuke a su cuerpo (el ritual tiene algo que ver con pentágonos, gritos y los cubiertos de la comida). Cuando recobra el conocimiento, descubre que Madoka se ha dormido mientras esperaba que se calentara el agua. Además el fuego del calentador se ha apagado y Madoka corre el riesgo de asfixiarse. Entonces se lanza raudo para intentar cerrar la llave del gas (tarea difícil para un gato). Además el ritual de su familia parece que funciona y también tiene que luchar para seguir en el cuerpo del gato. Tras varios intentos infructuosos, golpea accidentalmente a Madoka, que se despierta y apaga el gas. Cuando el gato va a recibir su justa recompensa por haberla salvado (consistente en un beso) el ritual tiene éxito y Kyosuke vuelve a su cuerpo, y el gato recibe un bonito beso. Sin embargo Kyosuke, emocionado por lo que se le avecinaba y sin darse cuenta de que ha vuelto a su cuerpo, le da un beso a su hermana, que no se lo toma muy bien, y tras utilizarlo de cama elástica, el episodio concluye con las típicas reflexiones de nuestro protagonista. La foto de despedida es el gato saltando para intentar coger el pez.

Bueno, ya os he contado el primer OVA. Espero que no os parezca muy confuso. Otra cosa que voy a hacer es traducir algunas canciones de los CDs de KOR. Seguramente habrá mucha gente que no habrá oído ninguna canción, pero los que sí lo hayan hecho me lo agradecerán. Además, pensad que en el futuro podéis tener estas canciones, y aquí tendréis las traducciones. Empezaré por "Jenina" y "Orange Mistery". La primera es el tema que se canta en los últimos capítulos de la serie, que aquí se llamaron "Viaje al pasado" y "La dimensión temporal".

"Orange Mistery" es la que se canta en los episodios en los que se van de vacaciones al mar, y Madoka y Kyosuke se quedan atrapados en una isla. He de decir que traducir la letra ha costado sangre, sudor y lagrimas. Para aquel que pueda pensar que la letra no tiene mucho sentido y crea que es por culpa de la traducción, sólo tiene que escuchar alguna de las canciones de "Héroes del Silencio", por poner un ejemplo, y se dará cuenta rápidamente de que no hay que decir cosas con senti-

ORANGE MISTERY

Has saltado dentro del brillante mar con camiseta, como si quisieras evitar mi beso.
El pétalo blanco de tu falda mojada se extiende por la superficie azul.
Con un ojo cerrado (un guiño) me has dicho que vas a ser mía, pero...
Oh baby tell me, tell me, eres caprichosa. *(Tell me lover, tell me that you need me)*
Tell me, tell me, ángel del verano. *(Tell me lover, tell me that you love me)*
Oh baby tell me, tell me, estás enamorada. *(Tell me lover, tell me that you need me)*
Tell me, tell me, eres misteriosa. *(Tell me lover, tell me that you love me)*
Cuando termine el verano, me has dicho mirándome, nos diremos adiós.
Tus lágrimas caen en el cielo reflejado en mi moto*, tirada en la playa.
No entiendo cómo no te puedo tener sólo con cariño.
Oh baby tell me, tell me, eres caprichosa. *(Tell me lover, tell me that you need me)*
Tell me, tell me, te quiero. *(Tell me lover, tell me that you love me)*
Oh baby tell me, tell me, cuanto más me acerco a ti. *(Tell me lover, tell me that you need me)*
Tell me, tell me, eres más misteriosa. *(Tell me lover, tell me that you love me)*

オレンジ　ミステリー

きらめくうみで　Ｔシャツ　の　まま
きみは　とんだね　キスを　よけるように
ぬれた　スカート　の　しろいはなびら
あおいみなもに　ひろがってくよ

かためとじて　ぼくの　ものに
なってあげると　いったのに
Oh baby tell me tell me きまぐれだね
Tell me tell me なつのてんし
Oh baby tell me tell me こいをしてる
Tell me tell me きみは　ミステリー
なつがおわれば　さよならよって
いたずらっぽく　ぼくを　みつめたね
なぎさにたおした　バイクにうつる
そらに　おちてく　きみのなみだ

わからないね　きみってこは
やさしさだけじゃ　しばれない
Oh baby tell me tell me きまぐれだね
Tell me tell me きみがすきさ
Oh baby tell me tell me ちかつくほと
Tell me tell me きみはミステリー

*Esta estrofa hace referencia al cielo que se refleja en el charco que las lágrimas forman sobre la moto.

ジェニーナ

なつ　の　ひざし　の　ロンド　まぶしさでうけとめて
ときどき　うしろふりむくの　さみしくて
しあわせつれた　ひとたち　にぎわう　プロムナード　で
なくした　センチメンタル　を　さがすのよ

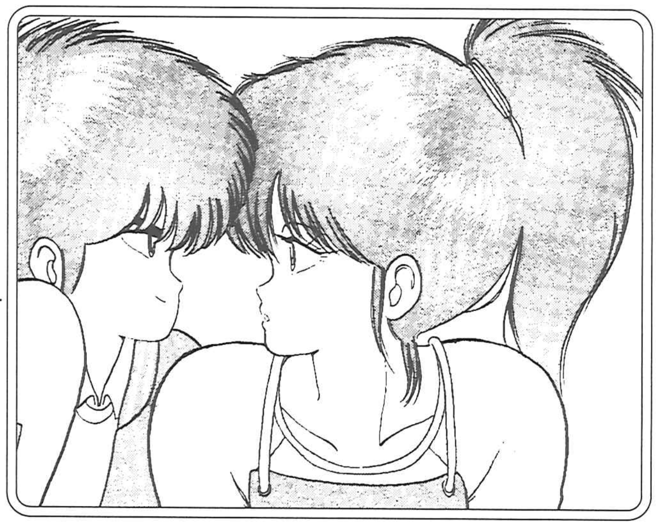
あなたが　くれた　やさしさ　わすれかけた　あのひから
たしかな　ことば　ほしくて　ひとりをえらんだ　わたし
ダイアリーに　かきとめた　おもいで　やぶいて
あおいかぜ　の　モザイク　もよう

ビルに　おちてく　ゆうひ　の　あかい　スポットライト
いつかよるが　しのび　よれば　さみしくて
きらめく　なつの　ジェニーナ　かなしみに　だかれたら
かがやけるわ　きのうよりも　デイア　マイ　ハッピネス

あしたを　しんじ　きれない　ひとみが　かなしすぎたわ
ひとつ　の　あいに　いのちさえ　なげだすときが　ほしいの
シャングリラ　を　むなしく　さがす　たび　の　ドラマ　で
プリマ　ドンナ　ひとり　おどるわ

JENINA

Rondó de sol de verano
recibo su claridad.
De vez en cuando miro atrás porque me siento sola.
En la calle llena de gente feliz, estoy buscando mis sentimientos,
perdidos desde aquel día en que empecé a olvidar el cariño que me has dado.
Queriendo las palabras concretas, elegí estar sola.
Rompo los recuerdos en mi diario y hago con ellos un mosaico azul en el viento.
Cuando anochece me siento sola.
Jenina en verano es muy brillante, me abraza la tristeza,
pero puede brillar más que ayer querida mi felicidad.
Mis ojos que no podían creer en el mañana eran demasiado tristes.
Quiero un momento en que pudiera sacrificar mi vida a un amor.
En el drama del viaje para buscar *Shangri La* bailo sola como una Prima Donna.



do para que una canción suene bien.

Voy a contestar algunas preguntas que han llegado a la sección "¿Sabías que...?", pero que encajan mejor aquí, y como ambas secciones las llevo yo, las contesto aquí y ya está.

Sandra Hinojosa e Iris Colias, de Zaragoza, me preguntan si saldrá pronto la edición en castellano de KOR. Yo sólo puedo decir que una editorial estaba interesada en publicarla. Si se llegó a un acuerdo ya no lo sé, y menos cuándo la publicarán.

También preguntan si Tele5 emitirá más capítulos. Yo creo que es bastante improbable, ya que emitieron casi todos los capítulos, OVAs incluidas. De hecho, creo que sólo les ha faltado emitir tres OVAs y el capítulo piloto. ¿Que de qué viene el nombre de la serie? Buena pregunta. La verdad es que eso posiblemente sólo lo sabe el Sr. Matsumoto, pero os puedo dar la versión oficial. Kimagure es capricho, Orange Road es la calle donde esta el ABCB, el bar donde trabaja Madoka y lugar de reunión de los personajes. El resto os lo podéis imaginar vosotras. ¿Qué significan los nombres de los personajes? Lo iré diciendo de uno en uno en distintos números. Ahora os diré sólo el de Madoka. El nombre completo es Madoka Ayukawa. Madoka no tiene traducción, pero para que aprendáis un poco de japonés os diré que "**mado**" significa "*ventana*" y que la partícula "**ka**" se pone al final de las frases para indicar interrogación. Ayukawa sí tiene alguna traducción: "**Ayu**" es un tipo de pescado que vive en el mar y sube a desovar al río, como los salmones. "**Kawa**" significa "*río*". Yo creo que el nombre es por aquello de ir contra corriente, que es lo que suele hacer ella. Los dibujos que habéis mandado me han gustado bastante, pero la calidad de las fotocopias deja bastante que desear. Estoy deseando ver más cosas vuestras y de los demás kimagureadictos.



Sandra Hinojosa e Iris Colias

Alberto Camargo García de Móstoles (Madrid) también me bombardea a preguntas, aunque alguna ya la he contestado. Pregunta si KOR se ha editado en USA, y la respuesta es no, lo único que se ha sacado en USA son los OVAs. Yo espero que de momento no lo saquen allí, porque la consecuencia lógica sería que la editorial española que intenta comprar los derechos a los japoneses posiblemente se los compraría a los americanos, por eso de que es mas fácil "traducir" y "fotocomponer", y, la verdad, viendo los resultados de anteriores trabajos, mejor no.

¿Dónde podrías conseguirlos? Esa sí es una buena pregunta. La casa italiana "**Starlight**", que es la que edita KOR, no manda pedidos fuera de Italia, y en cuanto a Japón, tres cuartos de lo mismo. Yo he pedido algunos números (no a las tiendas, porque no sirven fuera de Japón) y no había disponibles, así que estoy esperando a ver si me los consiguen por otro lado.

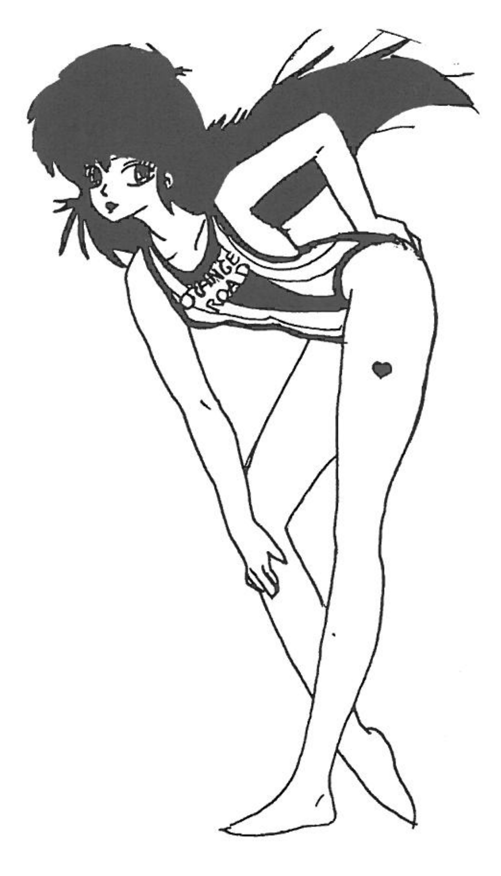
La dirección de "France Comics" no te la puedo dar. No es que no la conozca, pero me da miedo lo que pudierais hacer, y además el placer de acabar con ellos me lo reservo para mi solo... bueno para ti también, Alex chan. Lo de cómo fabricar una carta bomba lo explicaremos más tarde, con más detenimiento, no te preocupes. Como habrás observado, he reproducido tu dibujo. Por dos razones: porque es bueno y me ha gustado, y además porque ha sido el primero.

Alicia Fernández Prieto, de Madrid, me pregunta dónde puede conseguir las OVAs de KOR. Te diré que las puedes pedir a través del catálogo "Advance Comics" a USA. Este catálogo lo encontrarás en las tiendas especializadas en cómics, o puedes preguntar por otras direcciones que conocerán allí. La otra pregunta ya la he respondido más arriba. Tus dibujos tampoco estaban mal, pero no se si cabrán. Si los podemos poner, enhorabuena.

Creo que esto es todo, y no sé si cabrá en el espacio que tengo asignado *(pues no, mira, no cabía -Javier)*. Si algo se queda en el tintero lo hablaremos en el próximo numero. Hasta entonces, sólo deciros "**Matane**" y "**Ayukawa no banzai**".

K.I.A.

Los dibujos que aparecen como fondo en la primera página del Club han sido enviados por:
Kyosuke: Alicia Fernández Prieto
Madoka: Alberto Camargo García



Alicia Fernández Prieto

MITSURU ADACHI

Aunque no hay edición de ningún manga de Mitsuru Adachi fuera de Japón, es uno de los autores más conocidos en nuestro pais, por las versiones animadas de sus historias. Es por eso que le dedicamos este "Maestros del Manga".



Yusaku y Kasumi, los protagonistas principales de Hi Atari Ryoko

Probablemente, si hubiera que escoger a los diez mejores mangakas de todos los tiempos, por variedad de obras, calidad, profusión, éxito, etc, Mitsuru Adachi estaría entre ellos sin duda alguna. Abrir un manga de Adachi es encontrarse con un trazo puro, poderoso, magistralmente trazado, que fluye sin dificultad dejando que la historia corra. El planeado de viñetas en cada página es poco menos que perfecto. Cuando se reproducen edificios, automóviles, interiores, etc, Adachi nos sorprende con una perfección impoluta, arquitectónica. Las tramas autoadhesivas son usadas de manera magistral. E igual de magistralmente son contadas y llevadas las historias.

Mitsuru Adachi, que en la actualidad cuenta con 42 años, debutó profesionalmente con 18 años de edad, en 1969. Las obras más famosas de Adachi han sido publicadas en el semanario de la editorial Shogakkan Shonen Sunday Comics, donde han compartido estrellato con *Urusei Yatsura* o *Ranma 1/2*. Pero Adachi comenzó a publicar como artista de Shojo manga, en la revista Flower Comics, con su obra *Hi Atari Ryoko* (La pensión soleada). Curiosamente, *Hi Atari Ryoko* es una de las series más antiguas de Mitsuru Adachi, pero su versión animada es una de las más recientes.

Hi Atari Ryoko, cuya versión en anime nos ha sido ofrecida por Tele5 como "Alegre Juventud", con los genéricos originales suprimidos y los nombres japoneses alterados y sustituidos, cuenta la historia de una chica de 16 años, **Kasumi**, que por razones de estudios ha de trasladarse a vivir a casa de su tía. Allí descubre que ésta, al poseer una casa muy amplia, ha alquilado las habitaciones sobrantes a estudiantes del mismo colegio al que **Kasumi** acudirá. Uno de ellos, **Yusaku**, resulta ser un chico encantador del que **Kasumi** se enamora. Divertidas situaciones y algún romance no apto para cardíacos. Contiene abundantes escenas deportivas, sobre todo de béisbol, sin duda el deporte favorito de Adachi. La versión en anime resulta bastante agradable, pero el manga revela un estilo muy correcto pero algo anticuado en nuestros días.

Después de *Hi Atari Ryoko*, el prolífico Adachi realizó *Miyuki*, que cuenta la historia de un estudiante llamado **Masato** que vive con su hermana **Miyuki**, y se enamora de otra chica llamada también **Miyuki**. **Masato** tiene la mala costumbre de olvidar que la **Miyuki** con la que vive es su hermana, lo que le llevará a alguna embarazosa situación. La adaptación al anime de *Miyuki* también ha sido emitida en nuestro país por Tele5, bajo el título de "Vacaciones de Verano", traduciendo los nombres y estropeando el guiño de las dos **Miyuki**.

Tras *Miyuki*, Adachi realizó, en 1984, el que posiblemente sea su más famoso manga en España y el que abrió paso a la "Adachimanía" gracias a la versión en anime proyectada en Tele5 bajo el título de "Bateadores": *Touch*.

Touch cuenta la historia de dos hermanos gemelos, uno de los cuales, **Kazuya**, es voluntarioso y trabajador, y el otro, **Tatsuya**, es vago y haragán. Comparten con su guapísima vecina **Minami**, a la que conocen desde que eran unos mocosos, un cuartillo donde los tres estudian. **Kazuya** es un genio en los estudios y es un virtuoso jugador de béisbol. Además, es muy guapo y popular entre la chicas del colegio. **Kazuya** está profundamente enamorado de **Minami**, y todos esperan que se casen en el futuro, pero **Minami** está secretamente enamorada de **Tatsuya**. Trágicamente, **Kazuya** muere atropellado, y **Tatsuya** comienza a



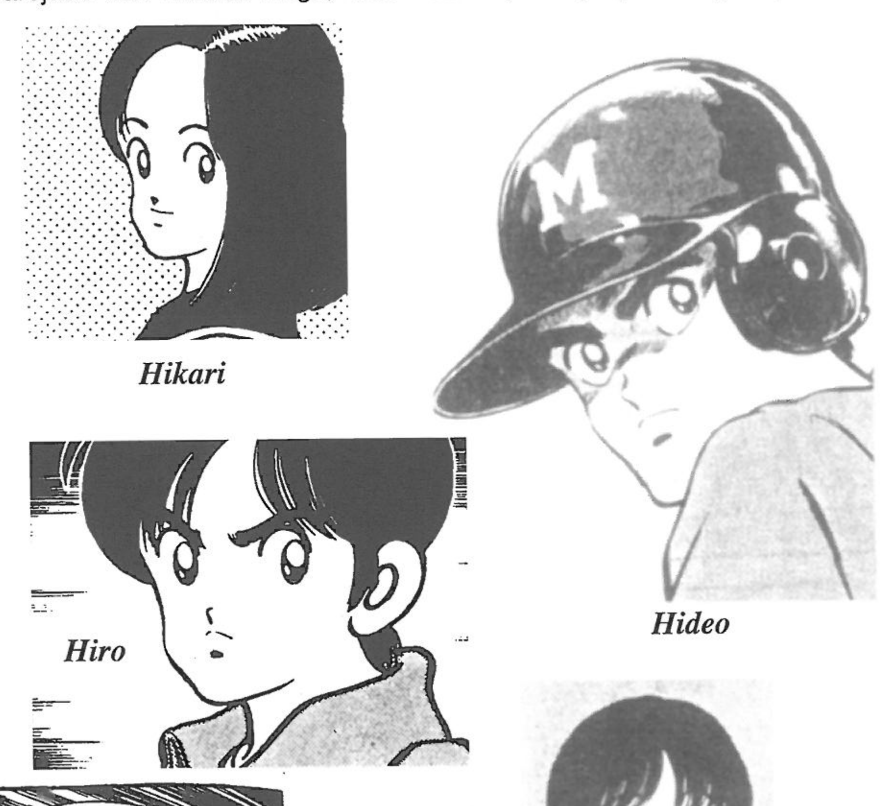
cambiar. Comienza a esforzarse y a ponerse metas en la vida. **Minami** le ayudará a conseguir alcanzarlas.

El manga de *Touch* sólo puede calificarse de obra maestra: tanto la historia como el apartado gráfico son inmejorables. Y el final de la serie en la versión de anime es uno de los más bellos que jamás se han visto en la pequeña pantalla.

Despues de *Touch*, Adachi realiza varios mangas para el mismo semanario: *Rough*, un manga sobre un chico nadador, *Nine* y *Slow Step*, otro manga sobre béisbol que también llegó a conocer versión animada. No dispongo de datos sobre estas series, pero sé que todas tienen el mismo estilo en cuanto a la historia.

Y para terminar, hago reseña del que sin duda va a ser el manga de Adachi de más éxito en su pais natal: H2.

H2, cuyo primer tomo recopilatorio apareció a principios de este año, (ahora se acaba de publicar el cuarto en Japón) es la historia de cuatro jóvenes, cuyos nombres empiezan todos por H (de ahí el título): Hideo Tachibana, que sale con una chica llamada Hikari Amamiya, y Hiro Kunimi, más o menos emparejado con Haruka Koga, una chica nueva en la escuela, que entra a formar parte del club de béisbol donde juega Hideo como utillera. El tratamiento de los personajes, mucho más adulto, nos propone algún que otro emocionante cambio de pareja. Gráficamente, H2 es impresionante. Se podría decir que H2 es la culminación en la carrera de Adachi, tanto a nivel gráfico como en guión. Y el público japonés lo ha apreciado, convirtiéndolo en uno de los mangas más vendidos, concretamente el tercero, superando incluso a series como Dragon Ball.

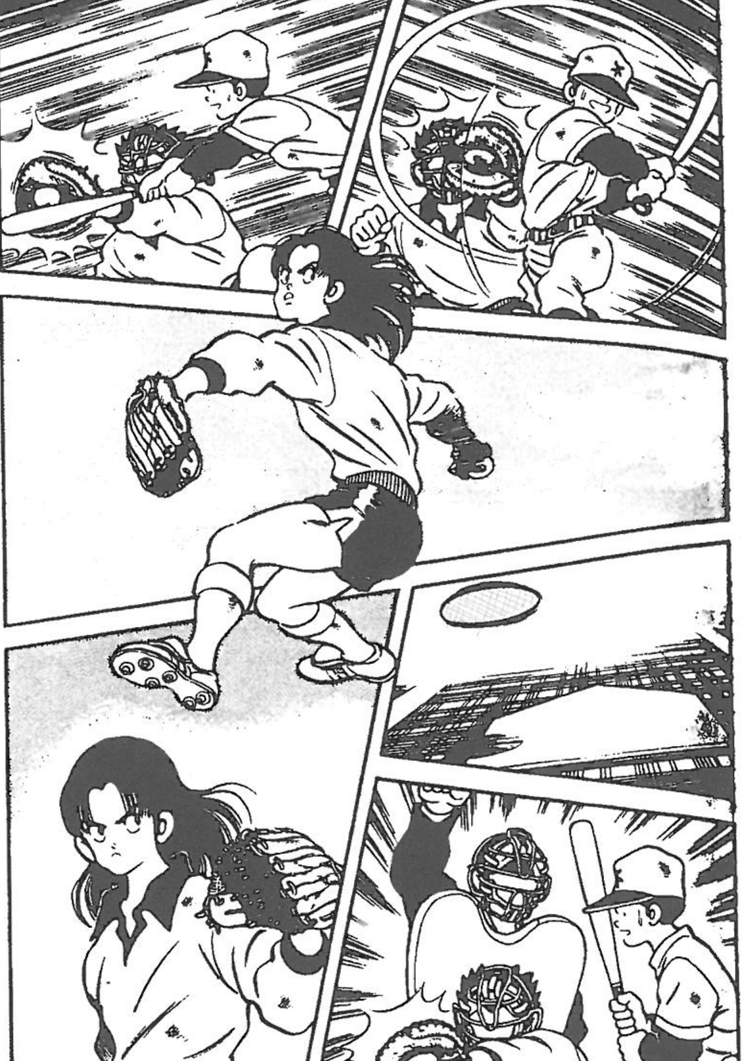


Hikari

Hiro

Hideo

Haruka



Como dato curioso, decir que la primera edición del 2º tomo recopilatorio del H2 salió el quince de marzo de este año. Pues bien, la segunda edición salió el veinte de abril, apenas dos meses después, porque la primera tirada se había agotado en tiempo récord.

Adachi es sin duda uno de los más geniales y prolíficos mangakas de todos los tiempos. Esperamos que nos siga deleitando con esas estupendas historias y con esos maravillosos personajes.

Luis Alís

RANMA 1/2

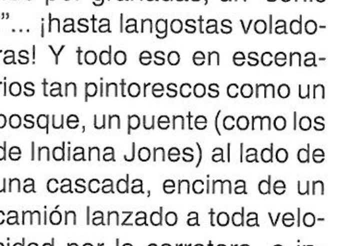
RANMA NIBUNNOICHI

Después de haber pasado por las páginas de esta sección "Dragon Ball Z" y "Mazinger Z", le llega el turno, cómo no, a "Ranma Z", digo "Ranma 1/2", de la casa **Masaya**, y además me he "currado" un póster de Ranma (no os quejaréis).





Todos los seguidores de esta divertida serie, entre los que me incluyo, no quedarán para nada decepcionados con este también divertido juego, en el cual podremos luchar con los personajes de la misma: **Ryôga**, **Genma**, **Ranma** (en sus dos versiones: "maxi" o "teta-bric"), **Shanpoo**, **Kuno** (alias el "Trueno Azul" de la escuela de por ahí), **Kôchô** y **Kodachi**, hermana del "Trueno Azul". Ocho personajes, con los que podremos luchar en "**modo vs.**" o en "**modo historia**". También nos encontraremos con todo tipo de golpes, especiales y sin "especiar", desde "kame kames" con forma de cara de Panda hasta chorros de energía, pasando por granadas, un "sonic boom" parecido al de Guile, el famoso "Trueno Azul"... ¡hasta langostas voladoras! Y todo eso en escenarios tan pintorescos como un bosque, un puente (como los de Indiana Jones) al lado de una cascada, encima de un camión lanzado a toda velocidad por la carretera, e incluso en la misma calle, y todo con tiempo ilimitado. El juego no presenta ninguna novedad en cuanto a juegos de lucha se refiere, de los que hay montones en Super Nintendo. Incluso yo diría que pierde jugabilidad en el sentido de que nos tenemos que cubrir con los botones "L" o "R" (como en el "Mortal Kombat"), y además de eso tengamos que apretar otro botón para saltar. Todo ello hace que la respuesta de los muñecos sea menos rápida que en otros juegos como el "Street Fighter II" (aunque todo es acostumbrarse), y unido a que los enemigos dan los golpes y se cubren mucho más rápido que tú, hace que sea un juego que no te lo pondrá fácil.





Eso no quiere decir que no sea un juego divertido, con unos dibujos de presentación fantásticos y con unas fases de bonus cachondas, en las que tienes que atizar a un viejo verde que roba las bragas a las chicas y hacérselas soltar, y que luego te tira platos de sopa caliente y tú tienes que darles en el aire... y sobre todo con una banda sonora maravillosa, la cual, para mí, es lo mejor que tiene el videojuego.

En definitiva, para ser un juego de lucha que ocupa ocho megas está bastante bien, y si encima le añadís el truco que os propongo y que es de mi cosecha, el juego sube muchos puntos, sobre todo si eres un fan de la serie.

También está el "**Ranma 1/2 II**" de la misma casa, también para la Super, que ocupa doce megas, y en el que podréis elegir entre doce jugadores, todos los de la primera parte más unos nuevos (incluido el oso panda), jugar con las sombras sin necesidad de trucos, un montón de golpes, y enemigos con ganas de dártelos, que lleva un chip especial de velocidad que se llama "**Highrun**" y que es como el que lleva el "Street Fighter II Turbo" o el "World Heroes", aunque la banda sonora no mola tanto, pero bueno...

OTRAS VERSIONES

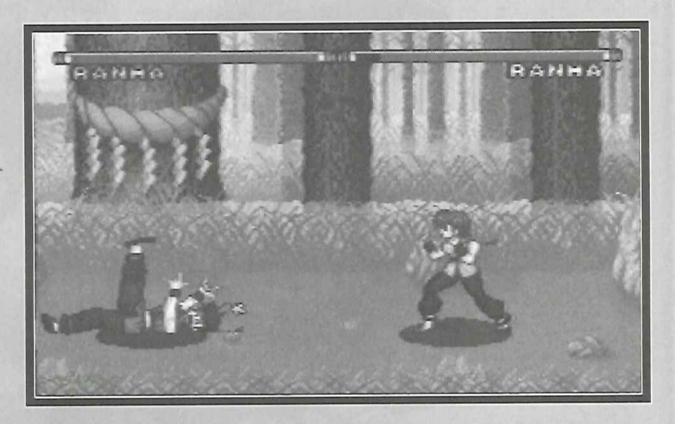
También ha aparecido un "Ranma" para la **Turbo Duo**, el cual, aprovechando el formato CD Rom, tiene una presentación que parecen dibujos animados, y una banda sonora super-auténtica.

También quisiera hacer especial hincapié en el juego "Street Combat" de la Super, y os diré por qué: imaginaos que ahora un grupo de programadores cogiesen vuestro juego preferido, el "Mortal Kombat" por ejemplo, y le cambiasen la banda sonora por otra que fuese horrible, y cogiesen cada personaje y le cambiasen la forma por otra sin cambiar para nada su silueta ni sus golpes, ni siquiera el escenario. Que hasta cambiasen las imágenes de presentacion, aunque se notase que era la misma, y luego lo metiesen en una carátula nueva, y le pusiesen un nombre que empezase por "Street", ya que saben que eso vende mucho... ¿que os parecería? A vosotros no sé, pero a mí me parecería la guarrada del siglo. Y eso es exactamente lo que han hecho con el "Ranma 1/2" los creadores del "Street Combat". Creo que si se trata de la versión americana del "Ranma 1/2", me parece más un atentado contra ella, y si se trata de otro juego me parece que la palabra "originalidad" no existe en el vocabulario de estos, podríamos llamarlos ¿programadores?

MANGA TRUCO

Y ahora, de regalo y sin IVA incluido, un truco que hace que esté mucho mejor este interesante juego: si jugamos a dobles y apretamos "**L**"+"**R**", y sin soltarlos escogemos a los jugadores, podremos jugar los dos con el mismo personaje. Y si hacemos lo mismo en modo historia, podremos jugar con cualquiera de los ocho, lo que nos facilitará enormemente las cosas (segun ha llegado a mis oídos, hay otro truco para sacar otro personaje nuevo, pero no me lo han facilitado, así que seguiré investigando).

MICKY 93

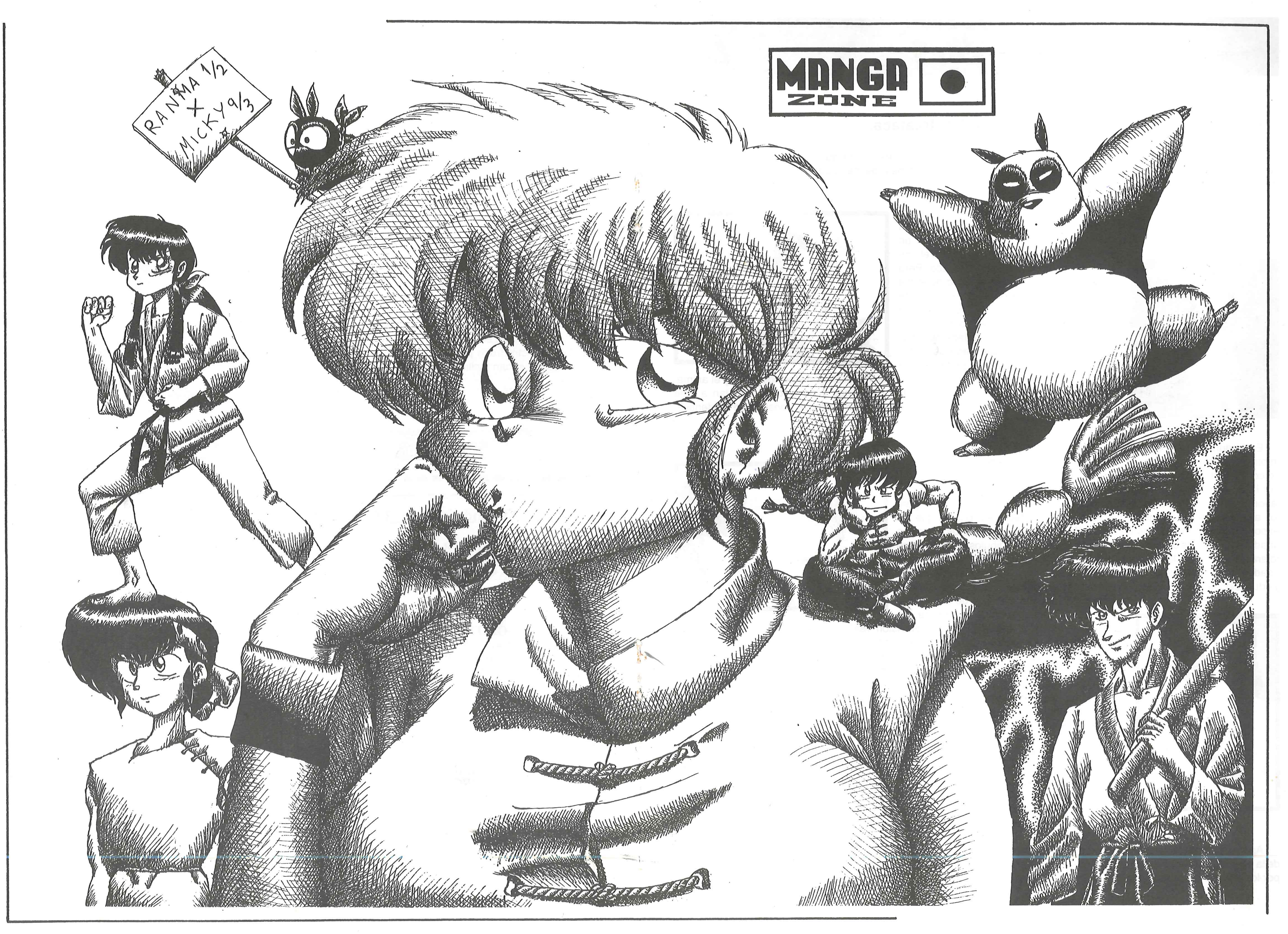


Nota: si queréis hacer preguntas, mandarnos trucos o facilitar información sobre videojuegos que tengan que ver con el anime, mandadlos a la dirección de siempre, al apartado de Animejuegos.

Super Nintendo Anime TOP 10

1-DRAGON BALL Z
(lucha) -16 MEG- BANDAI
2-RANMA 1/2
(lucha) -8 MEG- MASAYA
3-MAZINGER Z
(arcade) -8 MEG- BANDAI
4-ROBOT 3rd WORLD WAR
(sd) -10 MEG- BANPRESTO
5-DRAGON BALL Z
(rol) -8 MEG- BANDAI
6-ULTRASEVEN
(lucha) -8 MEG- BANDAI
7-CAPTAIN TSUBASA IV
(rol) -12 MEG- TECMO
8-GUNDAM F-91
(arcade) -8 MEG- BANDAI
9-DODGE BALL
(sd) -8 MEG- BANPRESTO
10-DRAGON QUEST V
(rol) -12 MEG- ENIX

Si queréis mandar vuestros votos y trucos para videojuegos de anime, mandadlos a la dirección de siempre, a la seción de videojuegos.

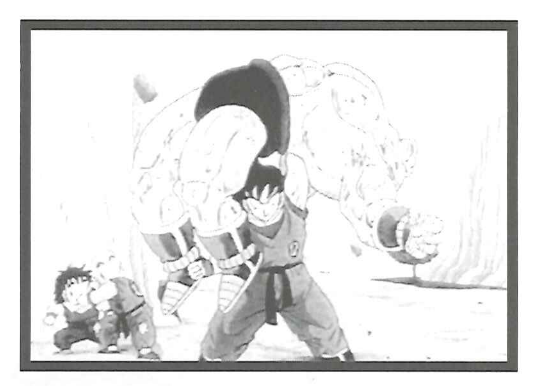

MANGA
ZONE
RANMA 1/2
X
MICKY 9/3

OPINION

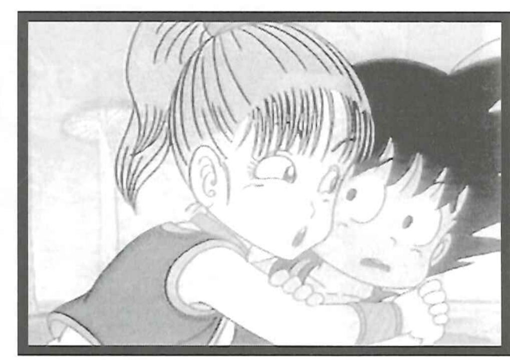
La Guerra De los Animes: La Violencia Contraataca.

Aunque sea repetitivo, no se puede evitar hablar de nuevo sobre ello. Y no es que me guste o que no tenga otros temas sobre los que hablar, sino que me siento obligado a ello debido a las últimas reseñas aparecidas sobre el tema en los distintos medios de comunicación.

En primer lugar citaré a la prensa, que no se ha privado de utilizar el tema indiscriminadamente, no sabemos si por un intento sano de prevenir la violencia infantil, cosa que aprobaríamos todos sin duda, o por utilizar un tema de controvertida actualidad con el único fin de conseguir una mayor tirada. Pero aunque sea lo primero el objetivo de estos artículos (y quiero recordar que el presente es uno de mera opinión), no es tratado de una forma acertada ya que, como mínimo, para hablar sobre un tema se debe de conocer algo sobre éste, y desde luego los artículos que me han inspirado no pertenecen a nadie que conozca bien al menos a uno de nuestros protagonistas: los niños y el anime. Pero a la prensa sensacionalista todos la conocemos y no sólo se apuntan a éste interesado género las muy conocidas revistas que en cualquier consulta de un dentista podemos encontrar.



En segundo lugar, la radio, que realizando una función estrictamente informativa nos sorprendía con la noticia de la demanda de no sabemos qué colectivo, institución o particular contra una de las televisiones autonómicas por la emisión de una de las más conocidas, seguidas y veneradas series japonesas. El motivo es la ya conocida violencia, y aunque no voy a repetir los argumentos por los que no acepto estas acusaciones, puesto que los expongo en el número seis de MangaZone, podría enumerarlos e incluso añadir algunos más brevemente. *Primero*: no todos los dibujos animados son tolerados. *Segundo*: las cintas de alquiler en videoclubs están clasificadas por edades, como se advierte en la carátula de las cintas. *Tercero*: la orientación y educación de los niños es responsabilidad, y por este orden, de los padres, educadores, amigos, medios de comunicación, etc... . *Cuarto*: debido a la polémica, las cadenas privadas y autonómicas de televisión realizan verdaderas mutilaciones sin escrúpulos de las escenas que a su parecer son excesivamente violentas o con carga erótica. *Quinto:* todavía no he visto un telediario en el que corten escenas de reportajes por ser violentas o eróticas, y tenemos para elegir muchas horas al día para verlos, incluso a la hora de comer, en la que se supone que hay niños a la mesa. *Sexto*: si aún así insisten con el tema, expondré la posibilidad de que el problema no sea debido a que los niños puedan ver una teta o un puñetazo sin que pegen a su hermano o curioseen una revista esperando encontrar una teta, o incluso que espíen a su hermana o a su madre para verle *los bultos.* Aquí tendríamos un ejemplo perfecto de que la curiosidad que ha movido al niño a esto sea o no bien aprovechada. Tres posibilidades: que la hermana o madre (más bien la hermana) le tire un zapato acompañado de gritos e improperios (lo cual tendría efectos mucho más negativos que el hecho en sí de que el niño viera una teta); que la hermana o madre evada el tema y deje *tirado* al niño con preguntas a las que buscará contestación en otras fuentes no tan aconsejables; y por último, que su hermana o madre enseñe al niño qué es cada cosa, bien con su propio cuerpo o con libros e ilustraciones.

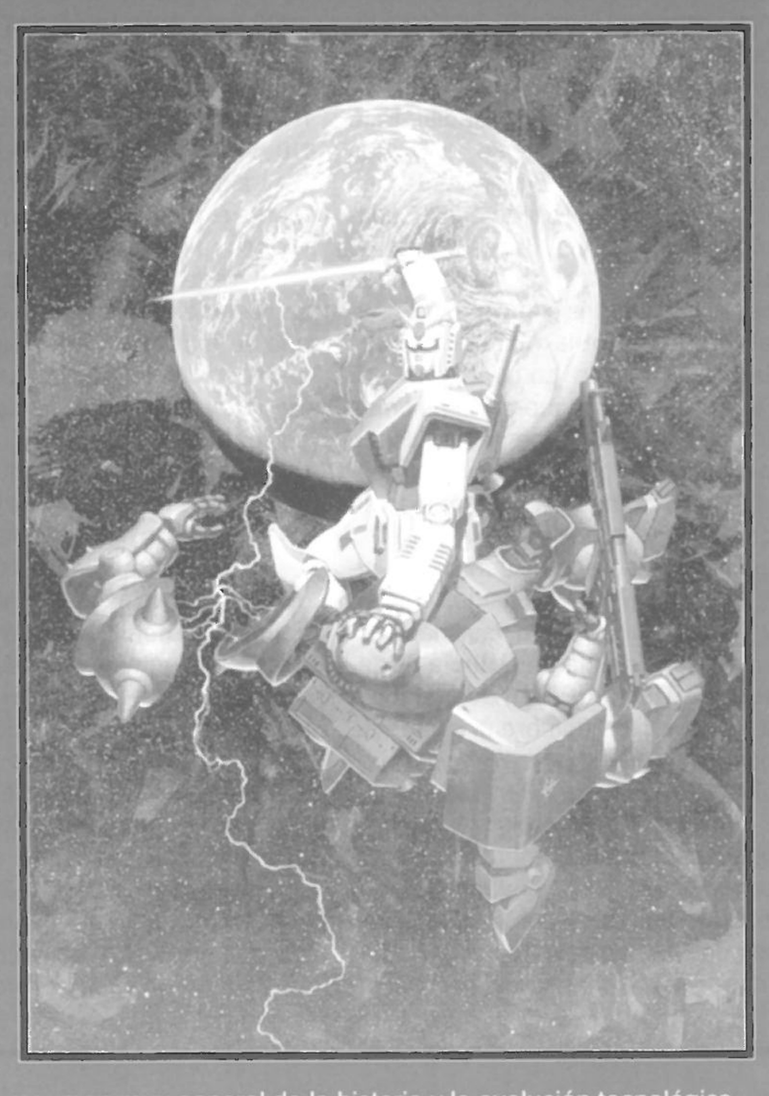




Aportando una teoría *propia* más sobre el tema diré que *no existen guarradas sino guarros,* y es el mal uso que se hace de la información el que mina las mentes de los niños, y a veces no tan niños, creando estas situaciones tan aprovechadas por los medios de comunicación, con los fines ya comentados.

Santiago Forés Calvo, " Moonhunter "

GUNDAM Mobile Suit



Antes que nada, vamos a aclarar un par de puntos. **GUNDAM MS** es una de las más famosas series nunca creadas en Japón, y por consiguiente ha sido revisada y vuelta a revisar en multitud de publicaciones japonesas y occidentales como piedra de toque que és para el resto de producciones. El problema, como muy bien dice **Dafydd Neal Dyar** en su soberbio artículo para la revista **Anime UK**, es que, al igual que con la serie **Star Trek**, cuando se realizó nadie esperaba que su éxito se prolongase más y más hasta el punto en que lo ha hecho. Esto ha dado lugar a sucesivas secuelas, realizadas por distintos autores, que se han ido sumando hasta el punto de que algunos de los hechos narrados entran en conflicto en las sucesivas entregas, no ya entre las series, si no con las posteriores novelizaciones de distintas partes de la historia, los mangas publicados sobre la serie narrando historias alternativas en el mismo universo **Gundam MS** o en otros paralelos, etc, etc. Una cronología exacta está así fuera de lugar, pues habría que realizar una selección entre todas las existentes que diese lugar a una historia coherente (o lo más cercana posible a la coherencia), lo que yo no pretendo. Es más, ya varias (y algunas muy buenas) han aparecido en **Anime UK** o en **Animerica**, por citar algunas escritas en inglés, supongo que más asequibles para la mayoría (si alguno lee bien japonés, me permito recomendarle **MS Era: 0001-0080**, publicada por **Bandai** en **1989**), que hacen un repaso exhaustivo, casi año por año, de los sucesos acaecidos a la humanidad durante los Siglos Universales (*Universal Century, U.C.*). Así que intentaré hacer un resumen muy general de la historia y la evolución tecnológica que pueda poner en antecedentes a todo aquel que jamás haya oído hablar de esta obra (si es que Alfons Moliné me deja) sin convertirse en algo tan aburrido como la guía telefónica.

Por otro lado, **Gundam MS** es algo más que una nueva (o vieja, según se mire) oportunidad para ver robotitos espectaculares enzarzados en vistosas batallas llenas de acción. Como debo haber dicho en algún otro sitio, **Gundam MS** fue, ante todo, la primera serie de anime en la que se hizo especial incapié en el realismo, y no sólo mecánico. La historia del hombre siempre ha estado pautada por las sucesivas mejoras que realizaba en el arte de matar a sus semejantes, y en un marco más amplio, por las guerras. Ésto siempre ha sido, es, y previsiblemente (y para nuestra desgracia) será así. Pero aquí no se ha intentado reflejar la "gloria" (qué estúpido y manido tópico) de la guerra, si no la auténtica cara de esa locura: la muerte de seres humanos. Como dice el maestro Yoda a su todavía incauto discípulo Skywalker: *"¿Un gran guerrero? La guerra no le hace a uno grande"*. **Gundam MS** es una obra que refleja a la humanidad en el espejo de su futuro, para mostrar sólo los fantasmas de su pasado de racismo, intolerancia e imposición de sus criterios por las armas. Los protagonistas de la historia no siguen el típico patrón de "los buenos siempre ganan", porque nadie gana en una guerra, no cuando tus amigos yacen muertos a tu alrededor. Y ésta es la otra característica de la saga Gundam: los personajes "buenos" (y también los "malos") caen como moscas, ya sean amigos, novias, hermanos o conocidos. Incluso los protagonistas principales mueren finalmente (eso sí, después de tres series y un largometraje). Como la vida misma, vaya. Como la guerra misma. Se podría decir que es la marca de la casa. De hecho, una de las series que más me han emocionado nunca (a falta de ver La tumba de las Luciérnagas, *Grave of the Fireflies*) ha sido **Gundam 0080: War in the Pocket**.

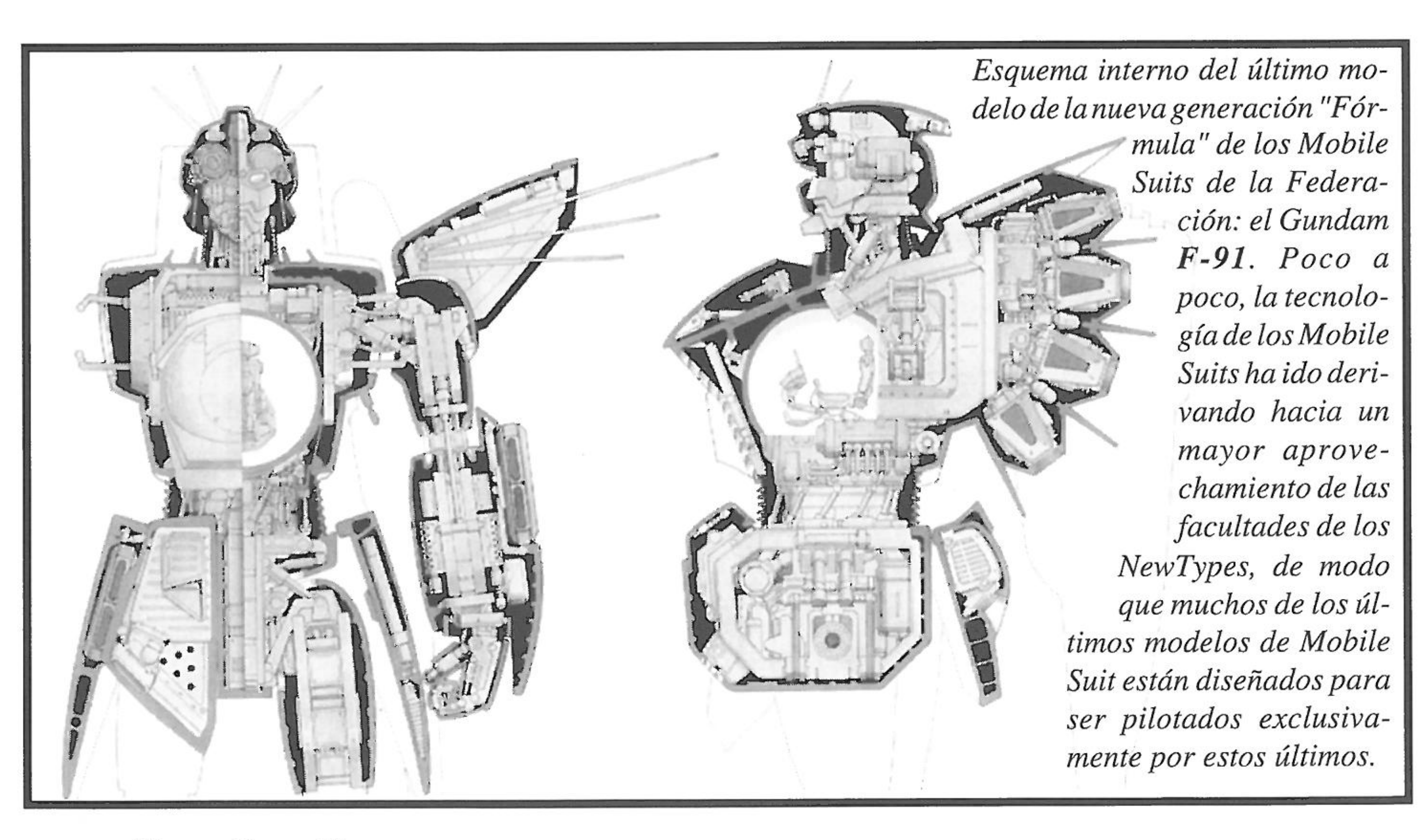
Y así, una vez llegados a este punto, echemos un vistazo a nuestro posible futuro.

A finales del siglo XX (en la década de los noventa), se hizo evidente que nuestra vieja y querida madre Tierra no podía seguir aguantando el tropel de perrerías que sus amados retoños humanos cometían repetidamente contra su ecosistema. Una catástrofe ambiental acabó de dejar claro para la humanidad que el planeta necesitaba un descanso en forma de descarga de población. Asímismo, en el mismo período (concretamente en 1999) se estableció un gobierno mundial. Este gobierno, bajo el que se unían las antiguas divisiones continentales en forma de estados (Norteamérica, Sudamérica, Europa, Asia, Africa, Oceanía, Ártida -región polar norte- y Antártida -aceptada por todos como terreno neutral) se llamó "**Gobierno Federal de la Tierra**", conocido comúnmente por "**Federación**", aunque en las últimas entregas de la saga se ha impulsado una renovación que también ha afectado a su denominación, cambiándola por "**United Nations of Terra**" o "**UNT**", que se ha adaptado al modismo "Unity" (*"Unidad"*). La UNT tiene también su ejército, una fuerza multinacional llamada originalmente "**Milicia Federal de la Tierra**" (**EFM**), que también ha cambiado su nombre últimamente por el de "**Spacy**" ("Space Army/Navy"), utilizado en la serie "Macross".

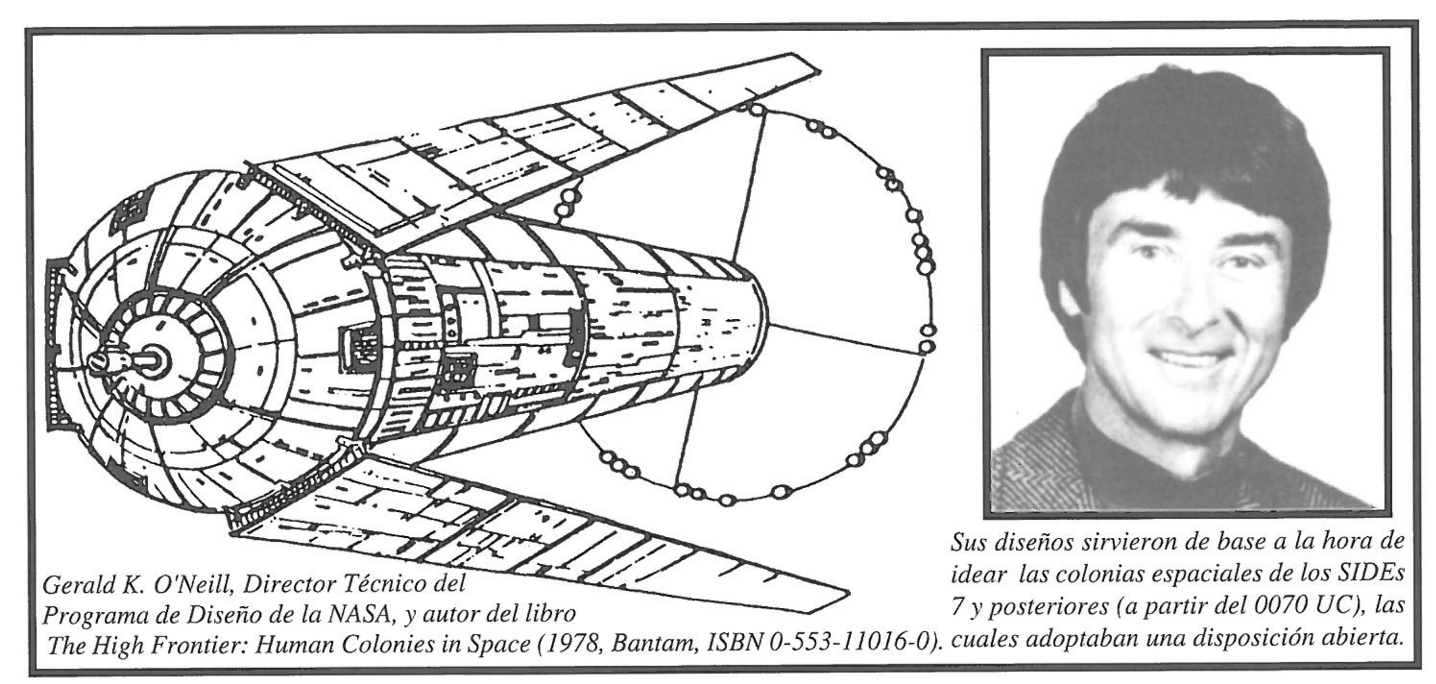
En el 2045 d.c. comienza, pues, la construcción de la primera colonia espacial, SIDE 1 (**Space Island Domestic Envelope**), las cuales son como "estados" o "naciones" coloniales, formadas por diversas colonias espaciales que orbitan en el mismo *punto de Lagrange* (que intentaré explicar más adelante). Y con la construcción de este primer grupo de colonias comienza también una nueva era para la humanidad: el (más adelante los) **Siglo Universal**, "**the Universal Century**" (**U.C.**). Pero este nuevo cómputo del tiempo esconde otra cara: la de la lenta pero inexorable evolución de la especie. Motivada por su salida al espacio, la humanidad comienza a desarrollarse hasta su siguiente paso: el **Nuevo Tipo** o ***NewType***, personas con "algo" más. Aunque nunca claramente explicado, parece que los Nuevotipos (o newtypes si lo preferís) poseen cierta capacidad mental empática ausente del resto de la humanidad, que se manifiesta en repentinos momentos de precognición, una especial facilidad para aprender, mayor coordinación física y mental y una curiosa capacidad de sacar un mayor rendimiento a las máquinas que los convierte en pilotos de primera. Más adelante, los sucesivos autores les fueron añadiendo más y más habilidades superiores a las humanas, aumentando el distanciamiento entre la especie.

Pero claro, un distanciamiento no suele ser espontáneo, si no que surge de los prejuicios de unos u otros. En este caso, los humanos "**Viejotipo**" (si les podemos llamar así), que comenzaron a desarrollar una especie de complejo de inferioridad hacia los nuevotipos (que no sólo aparecían entre los colonos, sino también entre los terráqueos), lo cual, generalmente, se traduce en recelo y hostilidad. Esto se juntó, cómo no, al típico recelo que la Tierra, unida ahora como nación, sentía ante los colonos espaciales. Por lo visto, el hombre es incapaz de aceptar a los que viven de distinta forma que él, y si eso ha sucedido durante toda la historia de la humanidad, no iba a cambiar de forma de ser por unos ridículos cincuenta años en el futuro. De forma que los Terrícolas y los Espacianos tampoco se acababan de ver unos a otros con muy buenos ojos. Este recelo, que posteriormente pasó a mayores, es el motivo de fondo presente a lo largo de toda la saga.

A medida que pasaba el tiempo, más y más personas, comunidades enteras, se trasladaban a colonias espaciales, de modo que allá por el 0050 UC, más de las tres cuartas partes de la humanidad vivían en el espacio. Hacia el 0040 UC comenzó a desarrollarse el "**Terraísmo**" o "**Urismo**", filosofía que defendía que el hombre debía vivir en la Tierra y no estaba hecho para ningún otro sitio. En contraposición, apareció el "**SIDEísmo**", que defendía que la Tierra había sido esquilmada y se la debía dejar recuperarse. Pero la chispa detonante la puso **Zeon Zum Deacon** en 0045 UC con una nueva filosofía: el "**Colonismo**". Esta filosofía, a medio camino entre las dos anteriores, defendía que la humanidad debía respeto a la Tierra como su lugar de origen, pero que su destino era esparcirse por todo el universo, teoría que apoyaba con la aparición de los nuevotipos. Emigrado a



*Esquema interno del último modelo de la nueva generación "Fórmula" de los Mobile Suits de la Federación: el Gundam **F-91**. Poco a poco, la tecnología de los Mobile Suits ha ido derivando hacia un mayor aprovechamiento de las facultades de los NewTypes, de modo que muchos de los últimos modelos de Mobile Suit están diseñados para ser pilotados exclusivamente por estos últimos.*

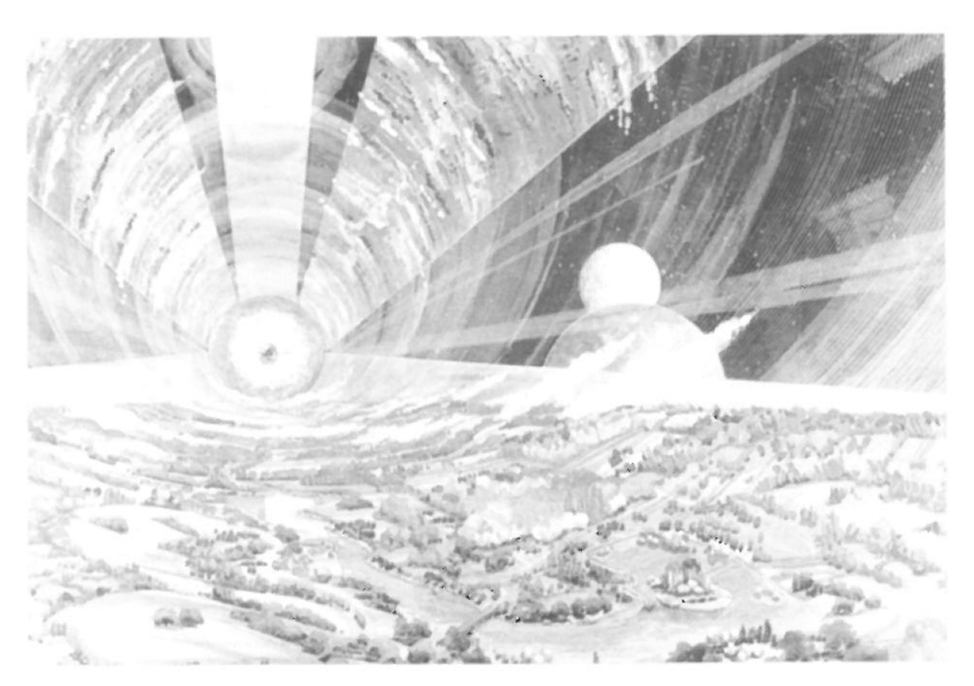


Gerald K. O'Neill, Director Técnico del Programa de Diseño de la NASA, y autor del libro The High Frontier: Human Colonies in Space (1978, Bantam, ISBN 0-553-11016-0).

Sus diseños sirvieron de base a la hora de idear las colonias espaciales de los SIDEs 7 y posteriores (a partir del 0070 UC), las cuales adoptaban una disposición abierta.



una de las colonias de SIDE 3 junto con sus seguidores en 0052 UC, diez años más tarde declaraba la independencia de su **"República Espacial del Pueblo"**. La UNT realizó un bloqueo económico sobre la colonia, que sólo consiguió que el resto de SIDE 3 se uniese a dicha República. La "Guerra Fría" comenzó a calentarse, y la escalada armamentista se hizo evidente, propiciada sobre todo por el consejero de Deacon, **Dagan Zavi**, el cual, tras la "misteriosa" muerte de Deacon en el que se llamó el **"Año Negro"**, 0068 UC, ocupó el poder de lo que vino a llamar el "**Archiducado de Zeon**". A partir de este punto, las intrigas, asesinatos y conjuras palaciegas por el poder terminaron por convertir el pacífico proyecto de Zeon Zum Deacon en un estado que encajaría en cualquier definición de un IV Reich. Mientras tanto, las fuerzas de la UNT aumentaron la represión colonial en prevención de posibles sucesos similares, con lo cual dio origen al desarrollo de una nueva corriente: el "**Antiterraísmo**" o "**Antiurismo**". ¿Y cómo podía acabar la cosa? Pues, cómo no, en una guerra (hay que ver qué poca imaginación tiene el ser humano para según qué cosas). Mientras Zeon ampliaba su poder e influencia, la UNT comenzaba la colonización de SIDE 7, con colonias de nuevo diseño abierto. Pero tras la instigación en 0077 UC de una guerra civil entre "terraístas" y "contraterraístas" de SIDE 6, donde Zeon utilizó por primera vez sus **Mobile Suits**, los temidos **Zaks** (***Zakus***), el día 3 de enero de 0079 UC comenzó la **"Guerra de un Año"**. Zeon atacó los SIDEs 1, 2 y 4 en la **"Operación British"**, sin aviso y con todo tipo de armas, atómicas, químicas y biológicas. Una de las colonias fue forzada fuera de su órbita y lanzada contra los Cuarteles Generales de



la Spacy en Diablo, pero acabó cayendo sobre Sydney, Australia, creando un cráter de más de 500 Km de ancho que se convirtió en un mar interior. Un Billón de muertos y algunos heridos fue el balance de esta batalla, lo cual impulsó al gobierno de **Riah**, en SIDE 6, a declararse neutral. Tras la **Batalla de Raum**, en la que Zion le dio una soberana patada en el culo a la UNT, ésta se retiró a sus últimas posiciones en Luna-2 y SIDE 7, mientras ajustaba los detalles finales de su propio prototipo de Mobile Suit: el **Gundam**...

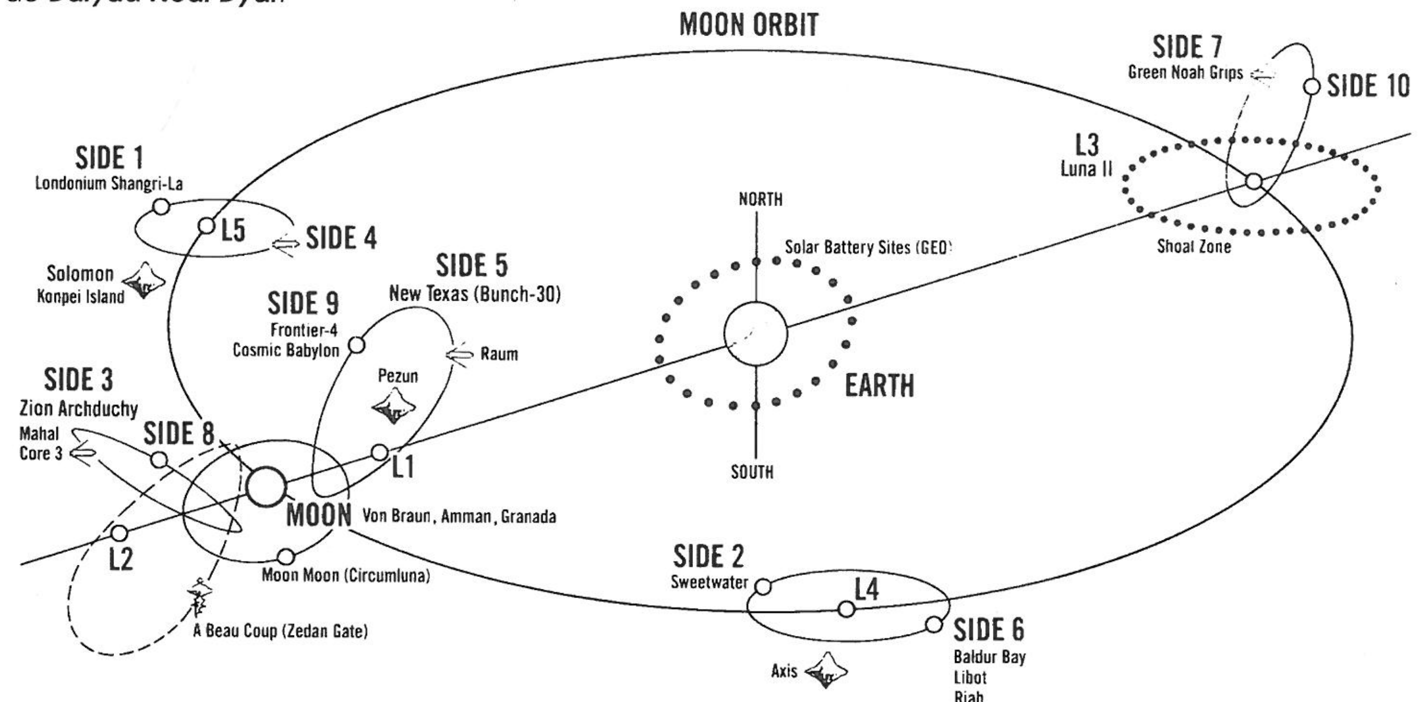
Como habréis podido adivinar, esto es sólo la introducción histórica a las series de la saga, sin la cual es absolutamente imposible enterarse de nada. Y digo ésto porque a partir de aquí comienzan a sucederse las batallas entre Zeon y la Federación, a la vez que las intrigas políticas en ambos bandos fluyen por senderos más y más enrevesados. Los dobles juegos, traiciones, amores, amistades, odios, pérdidas, reencuentros y todo lo que se os pueda ocurrir aparecen ante nuestros ojos mientras las vidas de los personajes de la saga desfilan por la pantalla.

El eje central de las tres series (Gundam, Gundam Z y Gundam ZZ) es la lucha de personalidades entre **Char Aznable** (***Sha Asnaburu***) y **Amuro Rei**, ases de la "Guardia de Defensa del Pueblo" de Zeon y la EFM, respectivamente. El primero, hijo de Deacon, fue trasladado a Norteamérica junto con su hermana por **Simba Raoul**, el mejor amigo de su padre, y criado por él, para salvaguardarlo de las intrigas de los Zavi. Originalmente **Caspar Lem Deacon**, asumió su nueva identidad al marcharse de casa para infiltrarse en el Archiducado y vengarse de toda la dinastía Zavi. Pero claro, eso no lo sabía nadie, de modo que para los partidarios de Zeon se convirtió progresivamente en un héroe, mientras que para la Federación era uno de los más odiados enemigos. Su hermana, por el contrario, demasiado pequeña en el momento de su fuga para recordar nada, acudió a la academia de la Federación e ingresó en la EFM, donde conoció a Amuro Rei (y que nadie piense que esta historia es simple; estoy omitiendo casi un 80% de amores, celos, decepciones y sufrimientos). A lo largo de las tres series, las relaciones entre los personajes se van haciendo más y más complejas, y lo mismo sus personalidades y sus motivaciones. Tras la muerte a manos de Amuro (completamente accidental) de una nuevotipo, **Lalar Sun**, amada por Char, que pilotando la primera nave concebida especialmente para nuevotipos intentó detenerles mientras combatían, un odio sin límites hacia Amuro por parte de Char vino a completar el cuadro. Sin embargo, la personalidad de este último es la que sufre una evolución más drástica. Poco a poco vamos viendo como su obsesión de eliminar a todos los Zavi (lo que, por cierto, va realizando eficientemente) deja paso al nacimiento de un liderazgo más y más carismático del destino de Zeon.
Así, en el largometraje que puso fin (o al



Amuro Rei

*He aquí un mapa-esquema de la disposición y localización de las distintas SIDEs, colonias y bases militares a lo largo de la historia. Este mapa refleja la situación en el año 0123 UC, cuando transcurren los hechos relatados en **Gundam F-91**, cuando ya habían sido construidos los SIDEs 8, 9 y 10. Dos o más SIDEs pueden compartir el mismo Punto Lagrangiano, pero en situaciones opuestas para no romper el equilibrio, de modo que no tienen ninguna relación. De hecho, en 0123 UC había diez SIDEs para sólo cinco Puntos de Lagrange, así que había dos SIDEs en cada Punto de Lagrange. Este mapa aparece en la revista inglesa **Anime UK**, dentro del artículo de **Dafydd Neal Dyar**.*





Lalar Sun

menos eso se creía hasta ahora, cuando surgen rumores de nuevos proyectos) al enfrentamiento entre estos dos personajes, "**Nu Gundam: el contraataque de Char**", podemos observar como Char Aznable es aclamado por la población de Zeon como un líder, dispuesto a cualquier cosa con tal de sacar adelante a Neo Zion.

Mención aparte debe acerse de las dos **OVAs** realizadas sobre el universo Gundam: **"GUNDAM 0080: War in the Pocket"** y **"GUNDAM 0083: Stardust Memories"**. Realizadas por unos equipos de animación distintos de los originales, nos sacan de la lucha Amuro-Char, para darnos una muestra de cómo la guerra afectaba al resto de los implicados. Se trata de dos historias alternativas, compuestas por seis y trece capítulos respectivamente, en los que el protagonismo lo asumen otros personajes que poco o nada tienen que ver con los principales de la saga, pero cuyas historias son tanto o más válidas que las de ellos, aunque a una escala más reducida.

Tras los sucesos ocurridos en **"Nu Gundam"** en 0093 UC, se estableció la llamada **Pax Humana**. Durante 30 años la humanidad se dedicó a recuperarse y medrar, iniciando la construcción de nuevos SIDEs. Sin embargo, poco a poco la burocracia y la corrupción fue haciendo mella en la UNT, permitiendo que una nueva amenaza se gestase en SIDE 9, en una de cuyas colonias, Frontera-3, surge un nuevo aspirante a "Emperador del Universo": **Meitza Ronah**. Éste, líder de Frontera-3, la rebautiza como **"Babilonia Cósmica"**, y forma el ejército llamado **Vanguardia de los Huesos Cruzados ("Crossbone Vanguard")**, iniciando el 23 de noviembre del año

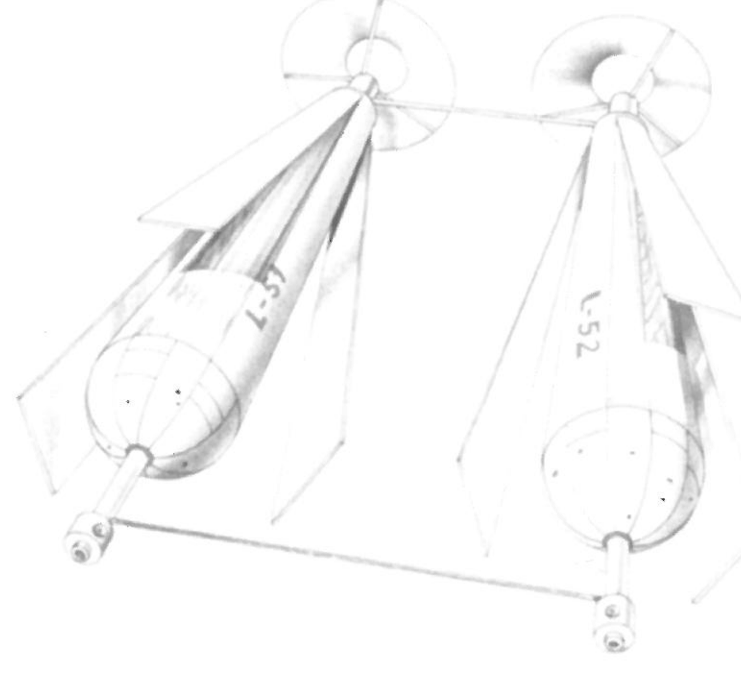


Char Aznable

0123 UC la invasión de la vecina Frontera-4, hechos relatados en el último film de la saga, que toma el nombre de los últimos avances realizados en la tecnología Gundam (los Gundam Fórmula): **"Gundam F-91"**.

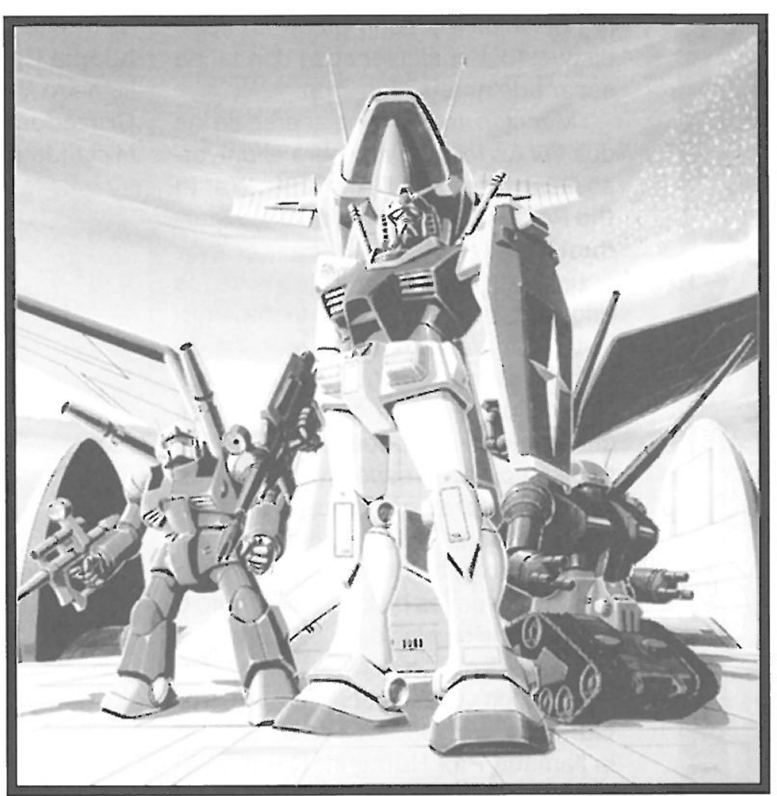
¿Qué es un Punto de Lagrange?

Para responder a eso, primero tendré que introducir a su descubridor, el querido y viejo ***Joseph Louis Lagrange (1736-1813)****. Matemático de pro y pesadilla de los estudiantes universitarios de ciencias (especialmente de matemáticas) publicó en 1772 una solución al problema del equilibrio gravitacional de tres cuerpos, tomando como ejemplo el sistema orbital formado por la Tierra y la Luna. Un observador situado en cualquiera de los puntos de equilibrio del sistema se vería libre de las atracciones gravitatorias de los cuerpos. De hecho, en el ejemplo concreto del sistema Tierra-Luna existen cinco puntos (nombrados* ***L1, L2,...,L5****) en los que cualquier objeto mantendría una posición fija de equilibrio en relación con la Tierra y la Luna.*



De este modo, los ***Puntos de Lagrange*** *son zonas estables, en las que se puede construir algo teniendo la certeza de que cuando vuelvas de tu almuerzo las herramientas que habías dejado en el sitio de trabajo no siguen una órbita de un radio 3 km menor, y que cuando tu futura colonia espacial esté construida, no va a ser atraída por la Tierra ni la Luna o enviada hacia el Sol por la fuerza centrífuga de la rotación del Sistema Solar, si no que siempre se encontrará en la misma posición con respecto a las dos.*

El desarrollo de la tecnología en Gundam MS ha sido y es, ante todo, lógico. Partiendo de la tecnología existente a finales de los 70, se realizó una extrapolación progresiva en el más puro estilo de la ciencia-ficción, basada en descubrimientos e investigaciones que se estaban llevando a cabo por aquella fecha. Así, partiendo de las cápsulas submarinas dotadas de brazos mecanizados para manipular los objetos, así como los accesorios de laboratorio del mismo tipo, utilizados para manipular substancias u objetos peligrosos o esterilizados, se desarrolló la tecnología exoesquelética, con corazas que permitían a un hombre manejar hasta cinco o seis veces su peso con una gran facilidad de movimiento.



De izquierda a derecha: Gun-Cannon, Gundam y Gun-Tank. Al fondo, el transporte de Mobile Suits "Grey Phantom".

Pero, como ya dije anteriormente, el principal descubrimiento científico del Siglo Universal fue realizado por el Prof. Yuri Tereshkovich Minovsky. Las partículas bautizadas con su nombre eliminaban las radiaciones de onda larga de cualquier tipo, bloqueando cualquier onda infrarroja, de radio o radar, permitiendo sólo el paso a la luz (y por consiguiente a los haces láser).



No sólo de Zaks vive Zeon, sino también de otros Mobile Suits. Por ejemplo, el MS-09 Rick Dom.

Pero una característica tanto o más importante aún que las anteriores era que el mismo campo que bloqueaba dichas ondas servía también como escudo contra la radiación y como muro de contención para la fisión nuclear, lo cual lo hacía ideal como generador de energía atómica. De este modo, los aparatos podían ser equipados con un Generador de Energía de Fusión Tipo Minovsky, de unos 2 m^3 de volumen, capaz de suministrar energía a toda una pequeña ciudad, lo cual les confería una autonomía casi ilimitada.

Por supuesto, una máquina así, con energía poco menos que ilimitada e invisible al radar y a las armas de largo alcance con guía electrónica era algo que los militares no podían desaprovechar, y así, en 0074 UC la Federación completó el MG-4 Deppag Mobile Gun-Carrier, una especie de cañón móvil, movido por seis patas mecánicas, y empujado por un generador de fusión Minovsky, capaz de moverse por casi todo tipo de terrenos y con una autonomía operativa tremenda. Una vez las colonias de SIDE 3 declararon su independencia de la Federación, y dándose cuenta de la gran superioridad de ésta en número y tecnología, comenzaron la investigación y desarrollo de un aparato que fuese capaz de equilibrar la balanza. El Zeon Air Command (ZAK), usando el Generador Minovsky de la propia Federación, modificó un exoesqueleto armándolo y blindándolo y lo equipó con dicho generador, de forma que su potencia original fue superada muy ampliamente. De un tamaño varias veces mayor que un exoesqueleto normal de trabajo, debido al espacio necesario para el almacenaje de armas y la acomodación de reactores de maniobra, a este resultado final, al que se llegó en 0075 UC, se le dio la denominación de **Mobile Space Utility Instrument, Tactical**, abreviadamente **Mobile SUIT** (que, curiosamente, significa Traje Móvil). Tras ensayos, ulteriores desarrollos y mejoras, se llegó al primer Mobile Suit operativo, el **MS-05**, que recibió el sobrenombre de **ZAK** debido a sus constructores. Todos los modelos de la serie MS recibieron ese apelativo, formando el ejército de Mobile Suits inicial de Zeon, formado principalmente por los **MS-06 ZAK II**.

Mientras tanto, los altos mandos de la Federación, dedicados a la construcción de SIDE 7, fueron sorprendidos por la presentación en sociedad de los ZAK, los cuales celebraron su puesta de largo con una jovial escabechina de fuerzas de la Federación y simpatizantes varios en SIDE 6, alentando de forma un tanto cafre las investigaciones de aquella en el campo de los Mobile Suits. Había quedado claro que los prototipos de la Federación construidos hasta el momento, el **RX-75 Gun-Tank** y el **RX-77 Gun-Cannon**, ambos poco más que meras plataformas humanoides para cañones de 120 mm, no estaban a la altura de los MS-06 Zak II, pese a poseer un poder de fuego estimable. De este modo se desarrolló a toda prisa un plan de investigación llamado "Proyecto V" en el centro de investigación que la Federación poseía en SIDE 7, dirigido por el **Dr. Tom Rei**. Y fue el genio científico de este último el que hizo posible que la Federación lograse un Mobile Suit superior al ZAK: el **RX-78 General Utility Non-Discontinuity Augmented Maneuvering System**, **GUNDAM** para los amigos.

Y el próximo mes, el toque definitivo: un pequeño repaso por la filmografía de **Gundam MS.**

DRAGON BALL ZZ

La historia



Después de que **Bejita** tumbara a **Perfect Cell** con un **Final Flash** y le amputara el brazo derecho, **P·Cell** se hace crecer otro instantáneamente, utilizando la habilidad auto-regenerativa que había absorbido de las células de **Piccolo**. Y aquí es cuando **Bejita** recibe una soberana paliza, dejando boquiabiertos a **Krilin** y a **Trunks**, que eran los últimos que quedaban en escena.

Puntualicemos una cosa: los Saiya o guerreros del espacio tienen una gran capacidad para el combate, pero solo unos pocos elegidos consiguen el nivel de Super Saiyajin. Actualmente sólo quedan cuatro saiyajin: **Gokuh, Bejita, Trunks** y **Songohan**. Tras unos intensísimos ejercicios y entrenamientos, los cuatro han conseguido alcanzar el nivel de Super Saiyajin.

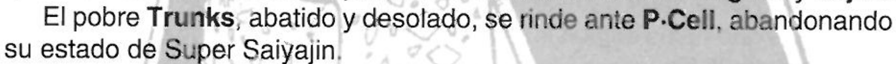
Ahora bien, **Bejita** y **Trunks**, tras pasarse un año luchando en la gran habitación blanca, han conseguido ir mas allá en el nivel de transformación de los Super Saiyajin. Esta nueva fase es un espectacular aumento de la masa muscular, con el consiguiente aumento de poder. Esta nueva transformación sólo se puede "activar" si ya se está previamente convertido en Super Saiyajin. De esta guisa se enfrentó **Bejita** con **Perfect Cell**, relatado el mes pasado, pero perdió igualmente.

Pues bien, después de ver como **Perfect Cell** tumba a **Bejita**, **Trunks**, ciego de cólera, avanza también este paso y se convierte en una especie de gigante hipermusculizado, dispuesto a acabar con **Perfect Cell** de una vez por todas.

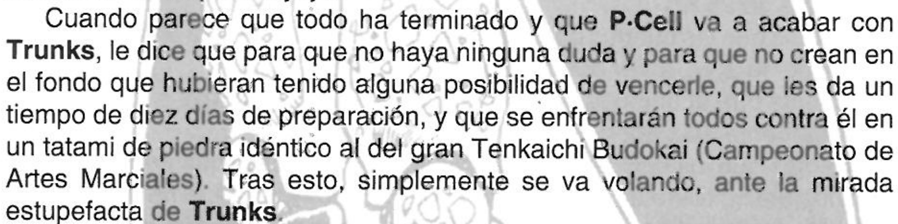
Comienza la lucha, y parece que **Trunks** va perdiendo, pero es solo una treta para entretener a **Perfect Cell** hasta que **Krilin** recoja al maltrecho **Bejita** y se lo lleve a un lugar seguro. Es entonces cuando la verdadera batalla comienza.

El nuevo **Trunks** es muchísimo mas poderoso que antes, pero aún así solo consigue hendir el aire con sus puños. **Perfect Cell** es demasiado poderoso, demasiado rápido.

Trunks, agotado, cesa en sus ataques, y **Perfect Cell**, para mostrarle la futilidad de su esfuerzo, le muestra como él también consigue la hipermusculización, usando el poder transferido por los DNA de las células de **Songoku** y **Bejita**.

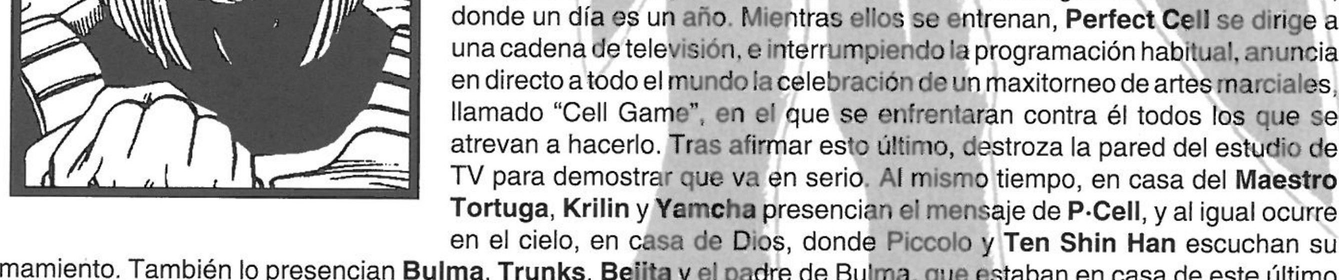


El pobre **Trunks**, abatido y desolado, se rinde ante **P·Cell**, abandonando su estado de Super Saiyajin.



Cuando parece que todo ha terminado y que **P·Cell** va a acabar con **Trunks**, le dice que para que no haya ninguna duda y para que no crean en el fondo que hubieran tenido alguna posibilidad de vencerle, que les da un tiempo de diez días de preparación, y que se enfrentarán todos contra él en un tatami de piedra idéntico al del gran Tenkaichi Budokai (Campeonato de Artes Marciales). Tras esto, simplemente se va volando, ante la mirada estupefacta de **Trunks**.

Después de ésto, **P·Cell** se dirige a una valle y construye el tatami de piedra, exactamente igual al que se usaba en los campeonatos, mientras que **Songokuh** y **Songohan** se han introducido en la gran habitación blanca, donde un día es un año. Mientras ellos se entrenan, **Perfect Cell** se dirige a una cadena de televisión, e interrumpiendo la programación habitual, anuncia en directo a todo el mundo la celebración de un maxitorneo de artes marciales, llamado "Cell Game", en el que se enfrentaran contra él todos los que se atrevan a hacerlo. Tras afirmar esto último, destroza la pared del estudio de TV para demostrar que va en serio. Al mismo tiempo, en casa del **Maestro Tortuga**, **Krilin** y **Yamcha** presencian el mensaje de **P·Cell**, y al igual ocurre en el cielo, en casa de Dios, donde Piccolo y **Ten Shin Han** escuchan su llamamiento. También lo presencian **Bulma**, **Trunks**, **Bejita** y el padre de Bulma, que estaban en casa de este último reparando a **Jûlokugo** (el número 16), que había sido herido por **Perfect Cell** en el transcurso de una batalla.



¿Cambiará algo si se enfrentan diez días después de una derrota total?¿Aumentarán mucho su poder Gokuh y Gohan tras varios días en la gran habitación blanca?

Hmmm... ¡Esto está cada vez más interesante! Más, el mes que viene.

Luis Alís

¿Sabías que...?

He de decir que estoy realmente encantado por la gran aceptación que ha tenido esta sección entre la gente que lee MangaZone. Realmente cuando ideé esta sección no esperaba que despertara tanto interés, y cuál no ha sido mi sorpresa cuando he visto que la mitad de las cartas que llegaban a la redacción (por decirlo de alguna forma) eran para mi sección, algunas con preguntas, otras con puntuación para el ranking... otras, las más agradables, con felicitaciones para este vuestro seguro servidor, hasta el punto de que, como podréis observar, me han dado más espacio (que ya me hacía falta). Por todo ello os doy las gracias, ya que sois vosotros los que hacéis que una sección tenga o no éxito. Gracias. Por cierto, cuando enviéis vuestras puntuaciones para el ranking, hacedlo del 1 al 10 y sin decimales.

Y paso a contaros algunas cosas más o menos interesantes de Japón. Esta vez por fin me han llegado preguntas, que responderé más tarde. De momento pasaremos a vuestro querido "¿sabías que...?"

¿Sabías que en España se publica un periódico para japoneses? Se llama OCS News y lo edita una compañía de importación de libros.

¿Sabías que en Japón existía un tren que se llamaba "Cenicienta Express"? El motivo es que este tren salía de Tokyo a las 24:00 y era el último tren para Osaka. En él se daban cita todos los novios que esperaban al último momento para despedirse (qué romántico, ¿verdad?).

¿Sabías que en Japón en los taxis el letrero rojo significa libre y el verde ocupado?

¿Sabías que las puertas de los taxis se abren automáticamente?

¿Sabías que el famoso fotograma de "Madoka" se encuentra justo detrás de la explosión que destruye su avión?

¿Sabías que los japoneses denominan azul al color verde en los semáforos? Esto puede parecer bastante confuso pero parece ser que es cierto, y me pregunto qué pensarán los daltónicos japoneses al respecto.

¿Sabías que los comercios cierran los jueves, pero abren los domingos? Además, los horarios son completamente distintos a los nuestros.

¿Sabías que el torneo del "Koshien" se celebra en agosto, y que la selección de equipos que competirán en él se hace en marzo?

¿Sabías que este año ha ganado el susodicho torneo el equipo "Ikuei" de Sendai?

¿Sabías que a este torneo le prestan tanta atencion allí como nosotros aquí al final de la Copa o de la Liga? Varias cadenas retransmiten los partidos. Además ocupan las mejores franjas horarias, e incluso las series de animación sufren los efectos, ya que muchas dejan de emitirse en favor del torneo (hay que tener en cuenta que no estamos hablando de béisbol profesional, sino de partidos que juegan chicos de 15 años).

¿Sabías que a partir de este año Japón cuenta por fin con clubes de fútbol europeo profesinales?

¿Sabías que no es común ir a una tienda a comprar un kilo de arroz? Allí la gente compra el arroz por teléfono, y en "paquetes" de 25 Kg.

¿Sabías que las puertas de las casas se abren hacia afuera en vez de hacia adentro como aquí? Ésto es debido a que, si fuera como aquí, a ver dónde dejan los zapatos.

¿Sabías que el autobús se paga según destino, y además a través de una cinta transportadora? Lo explicaré más detalladamente más adelante.

¿Sabías que los chicos llevan el mismo uniforme pero que pueden llevar calcetines y zapatos diferentes? Imaginad esto: una bonita hilera de niños, todos en fila y todos iguales, si no fuera por que uno lleva calcetines verde fosforito y otro botas de montar estilo "Clint Eastwood", por poner un pequeño (exagerado) ejemplo.

Ahora intentaré contestar las preguntas que me han hecho algunos lectores.

Jorge Salazar de Madrid me pregunta si existe alguna película en la que Son Gohan vaya al instituto y juegue al béisbol. Yo no soy ningún experto en Dragon Ball, pero creo que no existe ninguna película así, si no me equivoco.

También me pregunta si en Japón dar una propina es como un insulto. La verdad es que se lo toman bastante mal si se la ofreces, pero como no son tontos, te la cargan directamente en la cuenta.

Begoña Simó de Valencia (que por cierto vive muy cerca de mi casa) me pregunta:

"¿Qué series han hecho los creadores de Candy Candy?" ¿Has mirado la serie que hacian en Tele5 por las mañanas? Se llamaba "Nuevos Hermanos" (no sé el nombre auténtico) y el estilo se parece mucho.

"¿Quién es la cantante que pone la voz de Eriko?"

La cantante que pone la voz de Eriko Tamura se llama... ¡Eriko Tamura! No, no se trata de una serie basada en personajes reales ni nada por el estilo. Lo que pasa es que los japoneses eligen a la cantante que prestará la voz al personaje por concurso, y una vez elegida, su nombre artístico queda determinado por el nombre del personaje. Como excepción, el nombre artístico de la cantante de "Touch" es Aki Asakura, la cual fue elegida, aparte de por cantar muy bien, porque su nombre coincidía con el de la protagonista de la serie, Minami Asakura. Por norma general, a la cantante elegida, sea cual sea su nombre, se le adjudica uno artístico igual (o parecido) al del personaje protagonista.

"¿Dónde se pueden comprar los CDs con la música original en japonés?"

Hay un anuncio muy interesante en el MangaZone, consúltalo.

RANKING

SERIES

Kimagure Orange Road	227 p.
City Hunter	135 p.
Touch	122 p.
Dragon Ball	96 p.
Macross	93 p.
Saint Seiya	92 p.
Maison Ikkoku	91 p.
Hi Atari Ryôkô	84 p.
Legendary Idol Eriko	70 p.
Fushigi no Umi no Nadia	51 p.

PELICULAS U OVAS

Akira	136 p.
Ano Hi ni Kaeritai	107 p.
Macross: Ai Oboete Imasu Ka?	95 p.
Kaze no Tani no Nausicaä	72 p.
Top wo Nerae: Gunbuster	57 p.
Vampire Hunter D	37 p.
Saint Seiya	34 p.
3x3 Eyes	33 p.
Gundam 0080: War in the Pocket	31 p.
Dominion	31 p.

MANGAS

Ranma 1/2	136 p.
Kimagure Orange Road	113 p.
Akira	109 p.
Silent Möbius	70 p.
Touch	66 p.
Grey	63 p.
Dragon Ball	52 p.
Appleseed	49 p.
Gunmm Rusty Angel	36 p.
Mai The Psychic Girl	34 p.

CDS

Kimagure Orange Road	131 p.
Legendary Idol Eriko	122 p.
Touch	80 p.
Macross	73 p.
Hi Atari Ryôkô	46 p.
Idol Tenshi Yoko Soyoko	45 p.
Fushigi no Umi no Nadia	44 p.
City Hunter	39 p.
Saint Seiya	32 p.
Creamy Mami	30 p.

PERSONAJES FEM.

Madoka Ayukawa	60 p.
Hikaru Hiyama	33 p.
Minami Asakura	32 p.
Eriko Tamura	28 p.
Lynn Minmay	28 p.
Nadia	22 p.
Nausicaä	21 p.
Kyôkô Otônashi	20 p.
Pai (3x3 Eyes)	18 p.
Akane Tendo	17 p.

PERSONAJES MASC.

Ranma Saotome	58 p.
Kyosuke Kasuga	50 p.
Tatsuya Uesugi	44 p.
Ryô Saeba	36 p.
Hikaru Ichijô	29 p.
Kaneda	28 p.
Vegeta	26 p.
Grey	24 p.
Roy Fokker	19 p.
Son Gokuh	18 p.

Este mes el ranking no ha experimentado grandes cambios. Las series que estaban en cabecera siguen estándolo y, como en el caso de KOR, acumulando cantidades ingentes de puntos. En personajes masculinos, Piccolo y Trunks han sido reemplazados por Roy Fokker y Grey, que ha entrado fuerte y se ha colocado en octavo puesto. En los personajes femeninos Ranma nos abandona para cederle paso a su encantadora novia Akane; Nadia entra lanzada y se coloca en el sexto puesto; Nausicaä sube del décimo al séptimo y Katsumi Kishimoto (Hi Atari Ryôkô) nos abandona también. En los CDs, destacar la fulminante ascensión de la nada de Idol Tenshi Yoko Sayoko al puesto sexto, y la entrada de Creamy Mami (personalmente las dos me gustan mucho). En los otros apartados, pocos cambios que destacar: Dragon Ball sube en series y baja en mangas, 3x3 Eyes entra en películas y Láputa las abandona. Ligeras escaramuzas en las series, City Hunter sube y Maison Ikokku baja. A KOR que le echen un galgo, su liderazgo es innegable. Y eso es todo por este mes. No hay grandes cambios, pero eso se debe a que todavía no se reciben suficientes cartas, y no es que no escribáis, si no que cuando llegan yo ya he hecho el ranking, así que siempre voy con un mes de retraso (lo siento, exigencias de tiempo para entregar artículos), espero que este mes me desbordéis de cartas, **ii desu ka** (¿vale?). **Matane** (hasta luego). Ah, se me olvidaba, no me ha tocado la primitiva. Qué lamentable, ¿verdad?

K.I.A.

Aile de Honnêamise (ONEAMISU NO TSUBASA)
Referencia: MIDI/School 32MDC7-1025 (1987.3.5)
Precio: 3500 yen
Desglose: 15 pistas
Duración: 38:35



Honnêamise es el tercer trabajo de Ryuichi Sakamoto como compositor de bandas sonoras. Sabemos que más tarde Sakamoto gana un Oscar por su trabajo en El Ultimo Emperador. Sin embargo, el tono peculiar y misterioso de este álbum muestra plenamente su talento.

Cuando escuchas Honnêamise por primera vez, te sorprenderás por su disonancia. Pero no es un sonido que molesta al oído. Es una manera de expresar un mundo imaginario que no tiene época ni lugar. Dentro de la atmósfera de disonancia cada pieza posee su propia característica:

"Kokubososho" ("Ministerio General de la Defensa Nacional") tiene el elemento de la música del "Kabuki" —arte tradicional del Japón. Al contrario, "Senso" ("La Guerra") nos hace entrar en el ambiente de Oriente Medio. "Out to Space" ("Fuera al Espacio") tiene el estilo de la música clásica, así como "Seinaru Rikuini" ("Sagrada Rikuini") el del himno, y "Rikuini no Tema" ("Tema de Rikuini") el del vals. Entre ellos, "Anyamo" es la única canción que está escrita en "honnêamiseno" (idioma de Honnêamise).

Antes de Honnêamise, la banda sonora de la película era un medio de apoyar los efectos de la imagen. Honnêamise rompe esta mentalidad, y su música no se ha creado para explicar las escenas de la película sino para producir contradicción con sus imágenes.

Es imposible de discutir estas contradicciones sin ver la película. Hasta que se logra esto, por lo menos, es posible disfrutar de este álbum y su banda sonora completa independientemente del film.

Ojoko

Los Modelos de MACROSS

En España, el aficionado al Manga es esencialmente un buscador de tesoros. Para muchos, el banderín de salida a la pasión lo constituyó el cómic "**ROBOTECH**", una salida en falso por parte de la **Editorial IRU, S.A.**, que publicó apenas seis números de la colección americana editada por **COMICO** basada en la serie que todos conocemos y de la que es superfluo explicar nada aquí. Tiempo ha corrido desde entonces, pero "**Macross**" se ha quedado en muchos de nosotros. Es, en cierta manera, el mascarón de proa de la afición, a pesar de que la evolución de nuestra filia al Manga y el Anime puede haberlo relegado un poco al rincón de los buenos recuerdos.

Pero creo que pocos de los aficionados nos conformamos con tan solo los buenos recuerdos. Buscadores de tesoros. Desde el principio, el mundo del Manga ha sido un desesperar por conseguir. Ahora las cosas son más fáciles, tenemos el Manga en los kioskos y las librerías, pero no podemos parar, ¿verdad? Es en parte cuestión de pura necesidad de ver más, saborear más, saber más... pero ahora también es cuestión de demostrar que somos perros viejos, que estábamos ahí cuando el gigante estaba dormido, que no nos hemos apuntado hace dos días a la nueva moda, sino que han sido años de amor poco correspondido, difíciles pero apasionantes. No porque queramos pavonearnos (o tal vez sí, ¡qué demonio!), sino porque queremos compartirlo. Para ello, precisamos de un bien valioso, una joya medible y palpable, un algo emblemático.

¿Qué más emblemático que un Valkyrie?

En "**ROBOTECH**" es el ***Veritech Fighter***, pero en la serie original, "**Macross**", era el *Valkyrie*. Un híbrido de **Grumman F-14, McDonell Douglas F-15** y con alguna que otra dosis de tecnorrealismo **GUNDAM** androide, transformable que se merienda de un bocado a todos esos mercenarios **Transformers** americanos. Es precisamente en sus líneas de avión de caza moderno donde reside el encanto. ¿Quién no se ha quedado extasiado ante una buena fotografía o secuencia cinematográfica protagonizada por un impresionante Tomcat? A muchos de los que conozco, la historia en la película **Top Gun** les importaba un comino (*tampoco es que mereciera más*): lo realmente importante era la belleza letal de los aviones. Pues hete aquí que en **Macross** tenemos **aviones**, **Gerwalks** y **Battroids** todo en uno.

El nombre de Valkyrie tiene su historia y sus resonancias. El **North American XB-70 Valkyrie** (*o Sistema de Armas 110A*) era un bombardero nuclear estratégico norteamericano, destinado a sustituir al **B-52** como principal bombardero intercontinental del **SAC**. Capaz de sostener el Mach 3, un aparato inmenso y bello, la expresión radical de la teoría de la penetración y el bombardeo a tremenda velocidad y gran altura, teoría mandada a paseo cuando la Unión Soviética logró derribar con sus SAM un U2 a la misma cota de operaciones que el fantástico aparato. El penúltimo de los pocos prototipos del Valkyrie se estrelló tras chocar en el aire con otro miembro de una formación que realizaba una sesión fotográfica. En cierta forma, fue la muerte de una estrella de cine, trágica, absurda y espectacular. En el film "**Macross: Love, do you remember**", se puede ver una maqueta de la aeronave en el camarote de **Hikaru Ichito**.

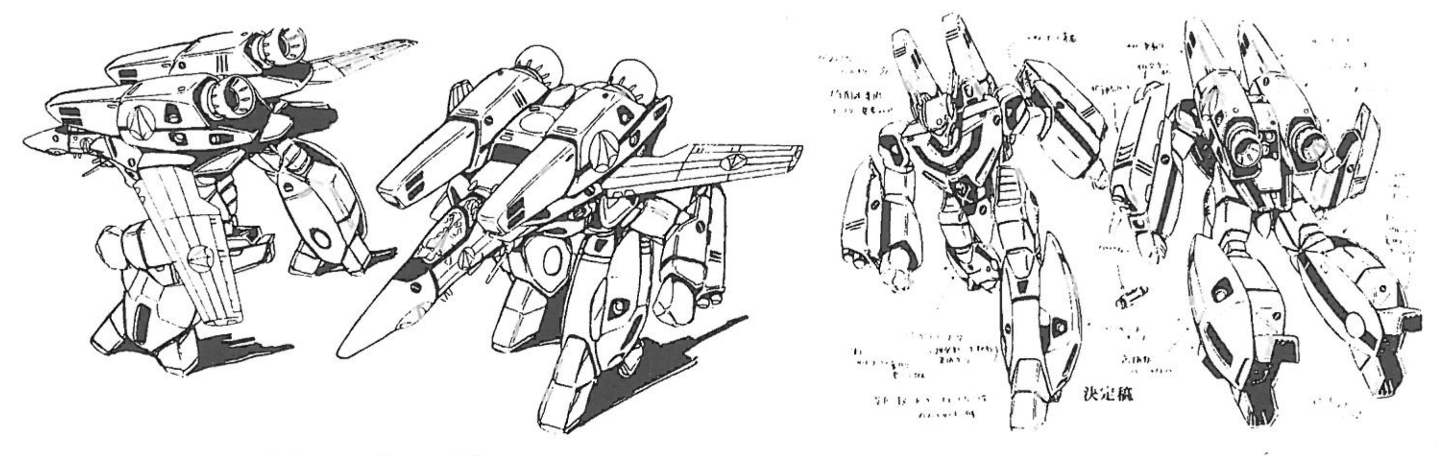
Nuestro Valkyrie fue traído al mundo por los diseñadores de **Studio Nue**, una agencia que suministraba diseños de producción de Mecha para los estudios de animación. Muchos ya conocéis la historia de la serie "**Macross**", desde el primer proyecto de parodia de las series de robots hasta el magnífico culebrón de amor en tiempos de guerra en que se convirtió. La originalidad del diseño convirtió al **Valkyrie** en algo único, y su esquema de transformación es una escuela por propio derecho. La gran virtud del diseño es la factibilidad física, el poder ser materializable en un modelo físico.

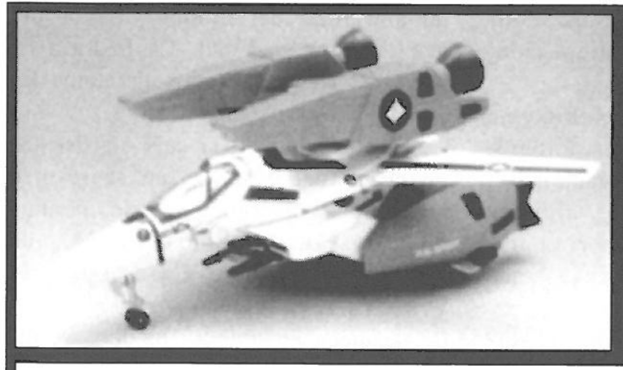
Diciéndolo sin tanta pompa, el que se pueda realizar en modelos a escala y en juguetes. "**Macross**", en lo que a maquetas de Mechas se refiere, es probablemente la segunda en cuanto a variedad de ítems de la industria, si no la primera. A España, a lo largo del tiempo, han ido llegando algunos de esos ítems, unos de tapadillo en los comercios de modelismo, y otros como estrellas de escaparate de las tiendas de cómics y merchandising de importación.

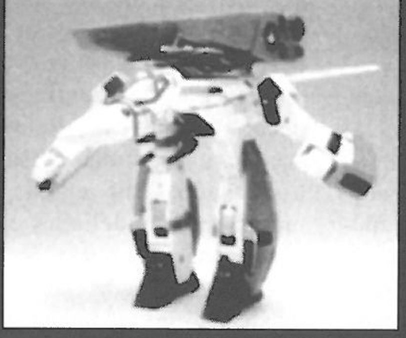
El SuperValkyrie de metal

Así es como los miembros del Colectivo MangaZone acostumbran a llamar al **SuperValkyrie** de **Bandai**, a pesar de que, en su mayor parte, está construido en plástico. Éste no es un kit de modelismo. Es, propiamente hablando, un juguete.

El **VF-1S**, o **SuperValkyrie**, consiste en un modelo de plástico y metal atornillado articulado, de color blanco







Despliegue de configuraciones del Vf-1S SuperValkyrie. A pesar de tratarse de un juguete,el acabado es perfecto, y evita los típicos problemas de estabilidad de los modelos convencionales. Aunque parezca lo contrario, el proceso de transformación es la sencillez misma.

brillo y con una librea en amarillo y negro que sigue los esquemas del **Fokker's Special Valkyrie**. Lo acompaña un juego de piezas que representa a una serie de *Boosters* y contenedores de misiles acoplables a la espalda, brazos y piernas del aparato, en colores azul y negro, y que son la razón del "*Super*" en la denominación de la aeronave. Esta configuración de Valkyrie apareció a finales de la serie **Macross**, el primer segmento de **ROBOTECH**. En el film, la veríamos desde el principio del metraje. Termina la lista de material la ametralladora, dotada de un mecanismo de muelle para lanzar balines, una pequeña plancha de cinco balines, una pieza que permite que la ametralladora descanse fijada en el brazo del Valkyrie, el escudo protector de la capota de la carlinga durante la modalidad "**Battroid**", una hoja de pegatinas para completar la librea, al más puro estilo Playmobil, y la hoja de instrucciones de ensamblado y transformación.

A pesar de lo espectacular de la caja, lo cierto es que el conjunto, en su extensión máxima, no mide más que unos treinta centímetros. Sobre el montaje del juguete, poco hay que decir. Si alguna vez habéis montado algún vehículo de los muñequitos de Playmovil, ya sabéis cómo es. Todo se reduce a pegar los transferibles, que no presentan la más mínima dificultad. En cuanto al equipo de *Boosters* y lanzacohetes de color azul, podéis juzgar a partir de las instrucciones que hemos reproducido aquí: son la sencillez personificada.

Vamos a la parte importante: las transformaciones. El diseño del Valkyrie presenta una dificultad fundamental a la hora de transformarse. Como todos sabéis, la estructura de las "piernas" del aparato se acopla al "cuerpo", durante las modalidades de **Caza** y **Gerwalk** (***Guardian***), mediante unos pivotes a la altura de los difusores de admisión, que quedan en la posición típica de un **F-15**. Pero cuando se pasa a modo **Battroid**, el apoyo de los pivotes se situa en dos enclavamientos laterales del morro. El modo en que el grupo propulsor se desliza hasta colocar los difusores a la altura requerida nunca ha estado muy claro, pero este es el único y más grande impedimento para construir modelos a escala que puedan transformarse sin tener que desmontar ninguna pieza mayor.

Pero estamos hablando de un juguete. La solución de **Bandai** sacrifica un poquito de fidelidad a favor de una tremenda comodidad. Si os fijáis atentamente en la ***figura 2*** de las instrucciones, veréis que se han montado los difusores sobre unas piezas de metal que tienen su eje justo por debajo de la carlinga. Al girar, los difusores quedan justo en la posición correcta. Sencillo y efectivo. De hecho, la colocación de las "piernas" en cada modalidad es la parte más sencilla de las transformaciones.

Del resto de los elementos a resituar, el único que a veces intranquiliza es la placa dorsal. En la ***figura 6*** que ha de retrasarse o adelantarse según la dirección del cambio, y la impresión de fragilidad que proporciona el chasquido que se produce no es para los débiles del corazón. En todo caso, ya han sido más de tres años sin un sólo problema, así que puedo asegurar que el conjunto es a prueba de zentraedis.

¿Cuál es la pega? Sí, siempre hay alguna. Puesto que el ángulo de las piernas solo tiene un grado de libertad (*recordad: no es un pivote como en algunos kits, sino un eje*), es imposible separar las "piernas" un centímetro más de lo que están. Además, las toberas 2D se abren simultáneamente, impidiendo retrasar el "tacón" o la "punta" aisladamente. El significado de todo esto es que resulta difícil lograr posturas del tipo de un pie adelantado y otro retrasado sin dejar el equilibrio en precario. Puede hacerse, pero mejor que nadie le pase el trapo del polvo si no queréis terminar con un caza derribado.

La hora del vil metal. ¿Merece la pena las siete mil quinientas que se pide por él? Bien. Por supuesto, habéis de buscaros la vida para conseguirlo más barato que eso, pidiéndolo fuera de España, por ejemplo. Pero si no podéis lograrlo, y sí os podéis permitir el gasto, compradlo. Sin miedo. Os aseguro que compensa. En todo el tiempo que ha pasado desde que lo adquirí no me he cansado de transformarlo y posarlo en alguna actitud nueva encima de mi fiel Mac, al menos tres veces por semana. Resulta tan bonito tanto con los *Boosters* como sin ellos; los trenes de aterrizaje abatibles dan el efecto de que están amortiguados; con un mínimo de cuidado se puede hacerle adoptar posturas realmente dramáticas; asombra a las visitas...

Es perfecto. Conseguid uno. No os arrepentiréis.

VF-2SS Valkyrie II (escala 1/100)

Fresco de la OVA "**Macross II: Lovers Again**" nos llega este **Valkyrie II**, un Snap Kit, es decir, una maqueta que no necesita de pegamento para ser ensamblada. Este modelo de **BANDAI** comparte esta característica con la pequeña oleada de kits de la serie **GUNDAM** y otras que de repente han inundado los comercios especializados, a raíz de la última Feria del Juguete de Valencia.

Si somos rigurosos, el modelo es exactamente un **VF-2SS Valkyrie II** combinado con su **Super Armed Pack (SAP)**. Ochenta años después de los eventos narrados en "**Macross**", nos encontramos con esta evolución del

Valkyrie original. El nuevo arma principal de la ***UN Spacy*** combina tecnología humana y zentraedi en un conjunto de líneas profundamente bellas. Tiene todo lo que un caza espacial necesita hoy día para triunfar: curvas valientes y orgánicas junto a mazacotes conformados según antiguos dictados de lo Hi-Tech, elementos de tamaño desproporcionado con el conjunto, un abigarramiento que no impide distinguir qué es lo accesorio y qué lo principal, la novedad de la asimetría del **Rail Gun**, ángulos feos contra otros hermosos, cierta lógica funcional, el precedente y referente emocional en su antecesor, y, algo que a mí particularmente me llena, un tamaño descomunal con respecto al del piloto (*los "pezqueñines" de **Star Wars** y **Battlestar Galactica** son realmente atractivos, pero siempre he pensado que un caza espacial debería partir del tamaño de un **B-1B***). En suma, una personalidad, no tan asequible e inmediata como la de su antepasado, pero igualmente satisfactoria.

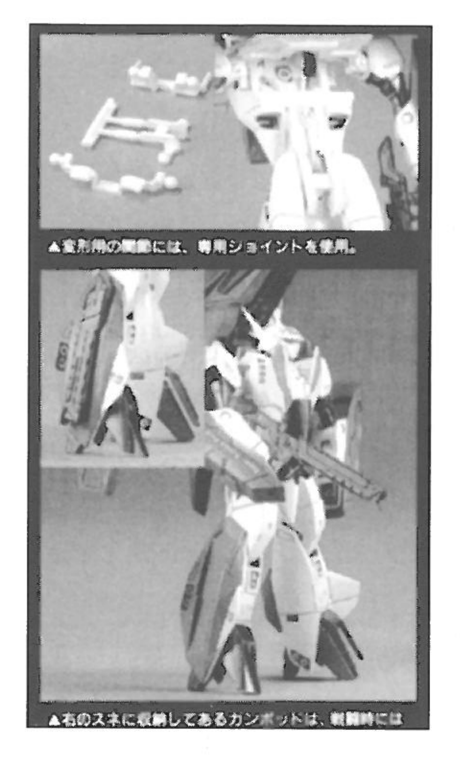
La caja que contiene el kit está decorada con las suficientes fotografías para estimular la salivación del aficionado. Sin embargo, algunas amistades, modelistas experimentados, se han alarmado de la exagerada brillantez de estas fotos. Diríase, según ellos, que el modelista ha recurrido tanto a la pintura como al pegamento para conseguir el acabado mostrado. No hay motivo de alarma: el modelo, montado de la manera propuesta por las instrucciones, es lo bastante vistoso como para satisfacer al aficionado no muy exigente y medianamente diestro, y estas fotos simplemente demuestran lo que puede llegar a conseguir el manitas si se aplica con el pegamento, la masilla, la lija y la pintura. ¿Cuál es el real defecto de las fotografías? El habitual. Sugieren un tamaño final del modelo mayor del que tiene en realidad. La historia de siempre, así que no nos llevamos las manos a la cabeza.

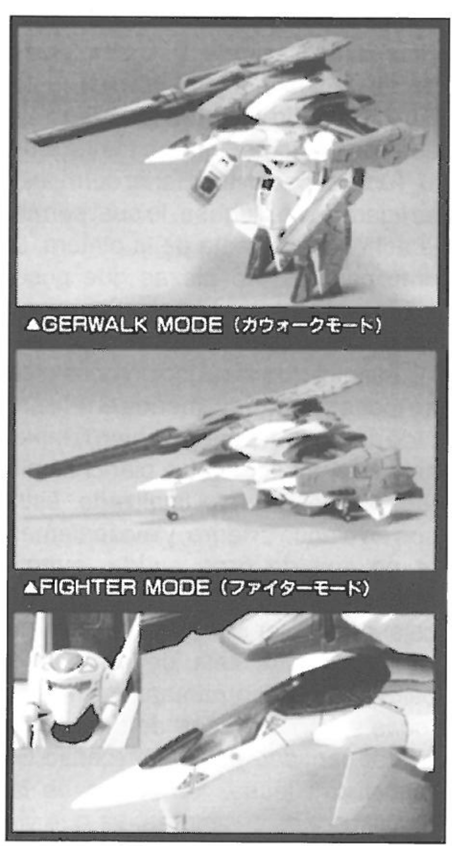


El contenido de la caja consiste en un poster del film que en su reverso presenta las instrucciones de montaje de las piezas y de los procesos de transformación entre **Caza**, **Gerwalk** y **Battroid**. Le siguen varias planchas de despiece en colores blanco, verde, gris oscuro y verde transparente, además de otras planchas más pequeñas en las que se disponen las piezas destinadas a servir de pivote, eje, etc. de las anteriores. Añadir a lo anterior dos hojas de transferibles para matrículas, insignias y librea. Y el tornillito, que no se os pierda.

El montaje, aunque sencillo, es laborioso. Bastante laborioso. Se explica por la especial arquitectura de los **Valkyrie II**, necesaria para ejecutar las transformaciones. Por poner un ejemplo, el conjunto de la "pierna" (**UNA** pierna) implica alrededor de unas veinticinco piezas. Claro que luego obtienes un elemento que incluye tren de aterrizaje escamoteable, toberas 2D plenamente orientables y unos cuatro ejes posibles para graduar el abatimiento del conjunto. Supongo que es que no tengo lo que hay que tener, pero el saber que después de montar una "pierna" viene... ¡la otra "pierna"...! En fin. Es mejor no intentar construirlo del todo en una noche. Una cosa destaca: el fantástico mecanizado de las piezas. ¡Todo encaja a la perfección! ¡Nada queda medio suelto! *Chapeau* a los ingenieros de **Bandai**. Así da gusto. Si queréis lograr un acabado definitivamente genial, habréis de recurrir, como ya he indicado, al pegamento y a la masilla y lija para corregir las típicas e inevitables hendiduras de un Snap Kit, escasas a pesar de todo en este modelo.

Las instrucciones de montaje son claras, pero tengo un par de quejas: se deja la colocación de los transferibles para el final, y es francamente más fácil hacerlo a lo largo del montaje. El acceso a las partes donde se han de situar se complica cuando el modelo ya ha sido montado, y termina siendo más práctico retroceder y desmontar algunas piezas para obtener más libertad de movimientos. Por otro lado, los pasos de transformación expuestos carecen de la enorme claridad de las instrucciones del Valkyrie "metálico", al tratarse de fotos en vez de diagramas.





▲GERWALK MODE (ガウォークモード)

▲FIGHTER MODE (ファイターモード)

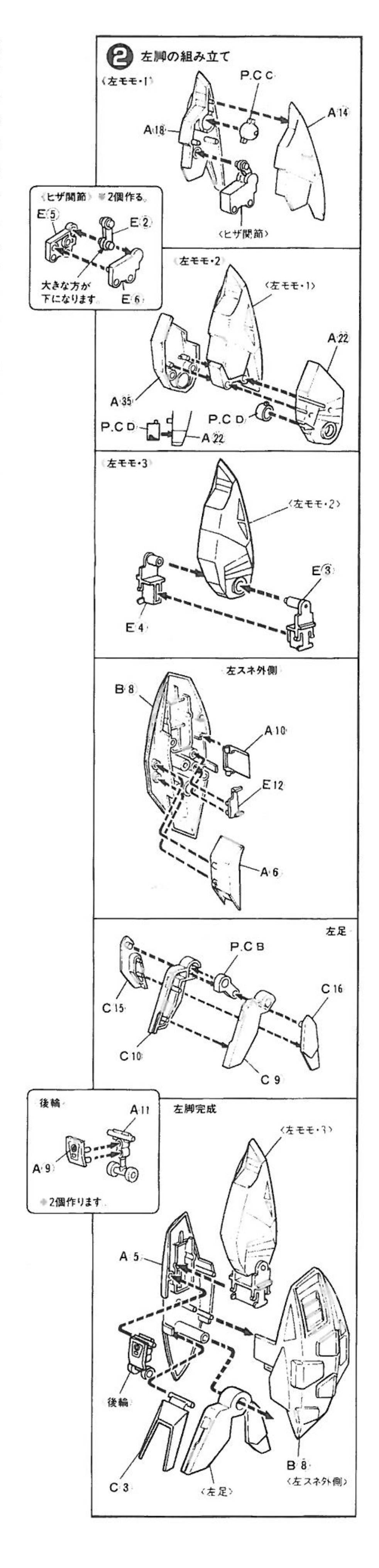
Cuidado con los transferibles. El pegamento es fuerte y no permite equivocaciones en el posicionado. Resulta algo difícil separarlos del papel matriz, y suele ser más cómodo levantarlo del todo de su base y empujar por detrás para extraerlos. Las libreas son un poco propensas a romperse por sus líneas de corte, precaución con ellas. La manera más cómoda de sostenerlas es en la punta de una hoja de cútex.

Entremos en el inconveniente fundamental de este modelo: la transformación. Como en el diseño original del Valkyrie, el eje de sujeción de las "piernas" se desplaza según estemos en modalidad **Caza** y **Gerwalk** o **Battroid**. Aquí no ha cabido una solución como la del Valkyrie "metálico", y se ha recurrido al empleo de dos piezas que sirven de armaduras de unión entre las "piernas" y el resto del conjunto, una para cada modalidad. Es un engorro fastidioso en extremo, pero la solución era difícil, hay que reconocerlo. Total, que cada vez que tengamos el capricho de cambiar de modo tendremos por delante diez minutos de trabajo un tanto delicado. Sobre todo porque la solidez del kit, aunque adecuada, aún deja algo de margen para el bailoteo de las piezas. No es que se queden colgando y no haya manera de dejarlas en una posición fija, que sí ocurre hasta cierto punto. Es que, una vez en esa posición, son algo renuentes a cambiar (sobre todo los brazos) a cualquier otra nueva. El equilibrio en las posturas es algo triquiñuelero, sobre todo en modo **Battroid**, pero inevitable ante tanta libertad de ángulos. Partid de las poses de las fotos, que son las mejor equilibradas, y luego probar variaciones desde ahí. Recordad que las toberas 2D pueden abrir el "tacón" y la "punta" por separado, y muchas veces son la clave del asunto.

El resultado final es impresionante. Un poquito más pequeño de lo que se desearía (unos 20 cm. de extensión máxima), un poquito más delicado de lo que a uno le gustaría. Pero impresionante que lo es, sí señor. Y ahora es cuando vamos a la parte crucial de este asunto. ¿Es recomendable la compra?

¿Qué queréis que os diga? Pedir seis mil pesetas por este kit es como para responder con un mal gesto y una peor frase. Sobre todo cuando en los EE.UU. se vende por unas tres mil quinientas pesetas limpias. Recomendación: juntaros los amiguetes que deseéis adquirirlo y haced una operación con cualquiera de esas tiendas de modelismo americanas que se anuncian en fanzines como **Animerica**, **Mecha Press**, **V.Max**, etc. Os resultará más barato, y descubriréis de pasada todo un mundo de artículos japoneses disponibles allí que ni en los mejores sueños puede proporcionar el habitual **Advance Comics**.

Y ahora, juntemos todos las manos y roguemos a **Bandai** que fabrique de una vez el **VF-2SS Valkyrie II**... de metal. A ser posible, a la misma escala que su antecesor y, por lo tanto, al doble del tamaño. Eso sí que sería un regalo del cielo para la afición.



Un saludo a todos los adictos a la Protocultura.

Juan Gómez Martín

MODELOS DE PLASTICO DE MACROSS

Para el análisis de los modelos a escala ya más convencionales de la serie Valkyrie, Víctor "Véctor" Buforn, colaborador de MangaZone y modelista consumado, nos narra su experiencia y conclusiones tras el montaje de sus kits de Valkyrie provenientes de dos fabricantes diferentes de modelos a escala.

Battroid Valkyrie VF-1S de ARII. Escala 1/100. Kit nº A.862-300.

Este es uno de los modelos más simples que se pueden encontrar en el mercado, ya que no posee un elevado número de piezas. Pertenece a una serie de modelos articulados de la casa japonesa ARII en la que encontramos representadas las cuatro versiones del caza Veritech (VF-1A, VF-1D, VF-1J y VF-1S) en las tres configuraciones posibles (Fighter, Gerwalk/Guardian y Battroid/Battloid), sumando un total de doce modelos diferentes, con un precio que oscila entre las 600 y las 800 pesetas.

El acabado general del modelo no es todo lo bueno que deseáramos, apareciendo las consabidas rebabas de plástico en los cantos de las piezas, y se echa de menos algo más de detalle, sobre todo en los brazos. También cabe destacar el hecho de que las piezas no encajan del todo bien, haciendo necesario un trabajo adicional a base de masilla y lija para eliminar los defectos.

Por otro lado, el material plástico, que es de muy buena calidad, permite ser trabajado sin grandes dificultades, sobre todo con la cuchilla y la lija, y la pintura se adhiere perfectamente a la superficie de las piezas. Otro punto a favor es el excelente folleto de instrucciones, claramente explicado y con el aliciente de venir con fotos en color del modelo montado y pintado dispuesto en diferentes posiciones, y de las planchas donde van cogidas las piezas ya pintadas, proporcionando una clave de colores muy bien ilustrada.

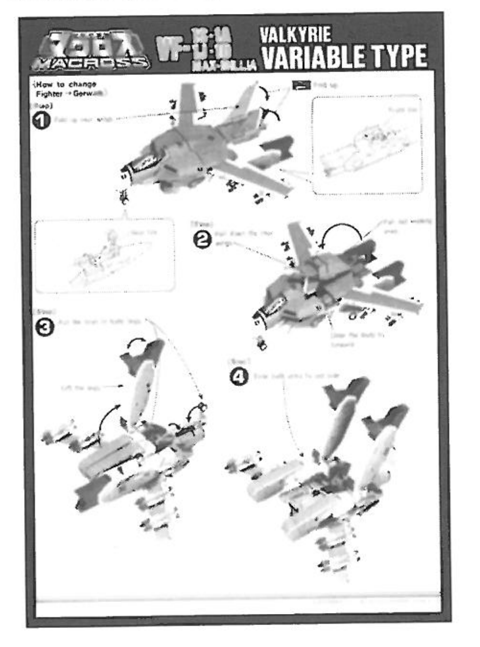
El modelo es completado con una hoja de calcomanías de las insignias y los diversos indicadores que son necesarios, en un número más que suficiente, para finalizar la decoración y detallado correcto del vehículo, así como de una cantidad considerable de los famosos anillos de plástico que se sitúan en las articulaciones para evitar esa molestísima situación en la que intentas mantener el brazo o la pierna del robot en una determinada posición y éste cae penduleando a un costado (estos anillitos, hechos de un plástico más blando que el plástico normal, son el mejor invento que a nadie se le ha ocurrido en los últimos treinta años, y merecerían un monográfico especial de 96 páginas, y a su inventor le deberían dar el Nobel de Física, o por lo menos el de Ocio y Tiempo Libre). Como curiosidad animal, destacar que en la caja del modelo se incluye un diminuto tubo de pegamento.

En conclusión, no es un mal modelo dada su relación calidad-precio, sobre todo precio, recomendado para principiantes por su sencillez y, de nuevo, su precio.

Variable-Type Valkyrie VF-1D de IMAI. Escala 1/72. Kit nº 95.

Estamos frente a uno de los mejores ejemplos que se han visto por estas latitudes del modelismo nipón, y es que este <u>excelente</u> modelo de la aquí desconocida IMAI está perfectamente a la altura de las maquetas TAMIYA o HASEGAWA. Disponemos también en esta línea de modelos las cuatro versiones del célebre reactor Veritech, así como de los modelos específicos de Max y Miriya, dos de los mejores pilotos del RDF.

La característica más importante de este modelo es que es de tipo variable, esto es, se puede transformar en los diferentes estados de combate que adopta un caza Veritech por medio de sencillos desplazamientos de los componentes formantes del modelo. Para ello, el modelo cuenta con ciertas piezas metálicas clave, que le permitirán poseer el soporte estructural necesario para poder realizar las transformaciones con toda comodidad.



La calidad del acabado llama la atención por ser muy alta. Las piezas casi no necesitan ser trabajadas, y encajan a la perfección en sus lugares respectivos. La palabra "rebaba" no existe en el reducido espacio que ocupan las planchas. Los detalles son tan completos que llegan a ser de hasta cinco diezmilésimas de ancho (en serio, lo he medido yo mismo), y los neumáticos de los trenes de aterrizaje, que son de goma, incluso tienen dibujo. Toda la superficie exterior del modelo es ligeramente rugosa, lo cual permite la adhesión perfecta de la pintura. La gran cantidad de piezas que posee están realizadas en un plástico de, por supuesto, primera calidad.

El folleto de instrucciones es claro en todas sus partes, menos en el apartado de pintura, porque si bien también se incluyen fotos de las planchas pintadas y del modelo finalizado, éstas son en blanco y negro, y evidentemente no son de gran ayuda, aunque fijándose en los dibujos de la tapa de la caja puede ser suficiente. Por lo menos viene una lista de los colores utilizados. Calcomanías: sesenta, y todas sirven. Se echa de menos una mayor cantidad de "El Descanso Del Modelista", léase, los anillos de las articulaciones de marras, ya que vienen en cantidad justa, y si pierdes uno, la has liado. Esto es, el aparato sufrirá de cansancio crónico de extremidad (en serio, habría que beatificar al genio que inventó estos anillos).

Este modelo es posible que sea difícil de conseguir, porque es de 1983, pero francamente, vale la pena. Montarlo es una delicia, y cuando lo has acabado te sabe a poco y quieres más.

En resolución, ya sé que me reitero, pero no me canso de repetir que este modelo es <u>excelente</u>. Realmente <u>excelente</u>.

Víctor Véctor

TALLER DE ANIMACION

En el primer Taller fue cero (lógico). En el segundo fue una galería de personajes. Le siguieron dos guiones (¡y un Macross Alternativo!). Y ahora, cuatro colaboraciones, de las que a duras penas podemos encajar dos en estas páginas ("Amo, no podemos reducir más el Tamaño de Letra. ¡Es peligroso!" "¡No importa! ¡Más potencia, Igor! ¡Más potencia!") ¿Qué será el mes que viene? ¿Ocho participantes? ¿Estamos ante una progresión geométrica? ¿O tan sólo se trata del simple acúmulo de trabajo, producto de nuestros retrasos? El Taller de Animación comienza a coger carrerilla, ¡y de qué modo! ¡Sala de Máquinas! ¡Informe! Retrasaremos la continuación del guión de Jaime hasta el MangaZone que viene para poder incluir nuevo material recibido *in extremis*, así como el "Perseus" de Luis Felipe que servirá para, si el espacio lo permite, presentar una minibiblioteca de estilos de aeronaves. Hemos dispuesto para este número una nueva galería de personajes y una intrigante biografía de Robur, y la acompañamos con un maduro despliegue de imaginario diseño aeronáutico.
No nos demoremos más. Se abre el telón, y...

NOMBRE: Robur
APELLIDOS: Anderson
NACIONALIDAD: Inglesa
PROFESION: Técnico aeronáutico
EDAD: 29 años
PELO: Oscuro
OJOS: Negros
CARACTERISTICAS PROPIAS: Tiene barba. Viste ropas pesadas, pero cómodas. Andar seguro, mirada altiva, y un cierto desdén hacia todos.



HISTORIA

La vida de Robur fue un calvario desde que éste tuvo uso de razón. Su madre murió cuando él tenía seis años, y su padre no pudo soportar la pérdida. A nadie le sorprendió verdaderamente que éste, poco más tarde, se diera a la bebida, convirtiéndose en poco tiempo en un alcohólico sin remisión. Eran muchas las noches en que volvía a casa a altas horas de la mañana totalmente borracho, en un estado lamentable, delirando incoherencias sin sentido, perdiendo muchas veces la consciencia y despertando con resaca tirado en el suelo de la casa. Esta situación marcó el carácter de Robur, que, en contra de lo que cabía esperar, no se convirtió en un ser tímido e inseguro, sino que se transformó en alguien silencioso e introvertido, hosco y cerrado a los demás. Sin embargo, Robur era un chico extremadamente inteligente, que pronto sobresalió en clase, ganándose la antipatía de sus compañeros y el respeto y admiración de sus profesores, hasta el punto que a algunos de ellos les parecía que no tenían nada que enseñarle. Robur jamás tuvo un amigo, y su vida se reducía a la asistencia al colegio y a sus largas, solitarias y absorbentes tardes de estudio. Por las noches, Robur debía dormir con el despojo en que su padre se había convertido, el cual había caído en la más absoluta autocompasión.

A los dieciséis años, Robur entró en la Escuela Oficial Aeronáutica de Londres, la más prestigiosa escuela de toda Inglaterra, de la que salían las más importantes figuras de la ciencia aeronáutica. Allí también sobresalió nada más llegar, y allí también se ganó la enemistad de sus compañeros, ya que frecuentemente les ponía en ridículo delante de sus profesores, gracias a sus grandes conocimientos. Durante su tercer año en la escuela, su padre al fin murió. Su muerte fue una larga agonía que duró más de dos años, hasta que al fin, su propio hígado, completamente deshecho por el alcohol, lo envenenó. Cuando a Robur le comunicaron su muerte, se limitó a sonreír cínicamente. Ni siquiera fue al funeral.

Dos años después, Robur se graduó con todos los honores. En ese tiempo se había ganado una mala reputación por sostener y defender unas teorías a las que sus profesores tildaban de absurdas y ridículas. Robur creía que podían hacerse volar aparatos más pesados que el aire, mediante grandes hélices y potentes motores eléctricos. Así pues, Robur se graduó en una escuela cuyos profesores le tildaban de loco ambicioso y de petrimetre engreído. Por eso no le sorprendió cuando ninguna constructora aeronáutica le dio trabajo. Sus diseños no fueron comprados por ninguna de las empresas que visitó. Su fama le precedía e incluso estuvo tres días en la cárcel por agredir física y verbalmente al director de la Aeronautic Corp. LTD, el señor Irwin Goldman, al que Robur llamó de todo, y al que trató desde un principio de ciego imbécil y de inepto.

En aquella época conoció a Luisa. Coincidieron en un cabaret al que ella solía ir con sus amigas. Por aquel entoces Robur ya estaba cayendo en la vieja afición de su padre, y malgastaba el poco dinero que éste le dejó. Solía ir a ese cabaret solo, y no se marchaba hasta que le echaban, completamente ebrio. Luisa vio en él una veta dura, un hombre inquebrantable que necesitaba apoyarse en alguien, y la pena que le inspiraba poco a poco fue convirtiéndose en amor. Fue ella la que se presentó a Robur, ya que éste, como quedó bien patente desde un principio, no tenía ninguna experiencia en el trato con las mujeres. Robur era un genio de la aeronáutica, pero en ese terreno era tan torpe e inexperto como un chiquillo. Pero día a día fueron intimando. A ella le impresionaba oírle hablar de sus proyectos y la pasión con que lo hacía. Estas eran las únicas ocasiones en las que Robur conseguía hablar un poco sin que balbuceara ni se atascara ante la presencia de la joven. Luisa tomó una decisión. Ella era la hija única de un rico matrimonio, y tenía el suficiente dinero y los contactos necesarios para llevarla a cabo. A Robur le dejó con la boca abierta cuando le contó su plan: ella financiaría el proyecto de Robur. Robur no quiso ni oir hablar de ello, pero al final tuvo que rendirse a la evidencia y, como ella misma decía, la principal accionista y beneficiaria del proyecto era ella, y sería la que saldría ganando. También fue ella la que proporcionó a Robur los técnicos necesarios para poder trabajar. Entre ellos se encontraba Robert Turner, joven de la edad de Robur, quien pronto consideraría a éste como su héroe personal. Éste llegaría a ser el único amigo verdadero de Robur, al cual apoyaría en todas sus decisiones.

Después de un año y medio de duro trabajo, por fin el proyecto estaba acabado. Hacían falta algunos ajustes, pero el "Albatros" era ya una realidad. Era una magnífica nave fruto del portentoso ingenio de Robur. Al principio muchos de los técnicos que trabajaron con él eran reacios al proyecto inicial, pero el entusiasmo de Robur y de Robert fue contagiándose al resto del equipo. Finalmente, la nave más pesada que el aire, algo impensable para los técnicos que eran escépticos al buen término del proyecto, era la innegable prueba del ingenio de Robur. El "Albatros" era muchísimo más rápido que cualquier globo aerostático convencional, e incluso era capaz de funcionar como una nave marítima, ya que era capaz de surcar el mar como el mejor barco velero, y a una velocidad sorprendente. Por aquel entonces, la relación de Robur y Luisa había progresado y se había hecho mucho más profunda y sólida. Por primera vez en su vida, Robur era feliz. Había hecho realidad su gran sueño y tenía una mujer que le amaba. Además, hacía tiempo que sabía algo que antes ya sospechara: Luisa estaba embarazada. Entonces Robur decidió dar el paso definitivo y pidió a Luisa que se casara con él. Ella aceptó y fijaron la fecha de la boda. Por mutuo acuerdo, decidieron que Robur conociera a sus suegros en breve. Robur no entendía que Luisa jamás hubiera querido presentarle a sus padres, pero supuso que el secreto que ella guardaba acerca de sus progenitores, pronto sería conocido. Luisa le dijo a Robur que a su madre no le gustaría demasiado la idea, ya que ésta siempre la había sobreprotegido, pero con su padre no habría problema, ya que le engatusaría fácilmente. Ventajas de ser hija única. Poco sospechaba Robur lo que le esperaba la noche en que fue a casa de Luisa con la intencion de conocer a su futuro suegro. Más tarde lo recordaría todo con verdadero horror. La madre de Luisa había salido de viaje, y esto convenía a los planes de la pareja.

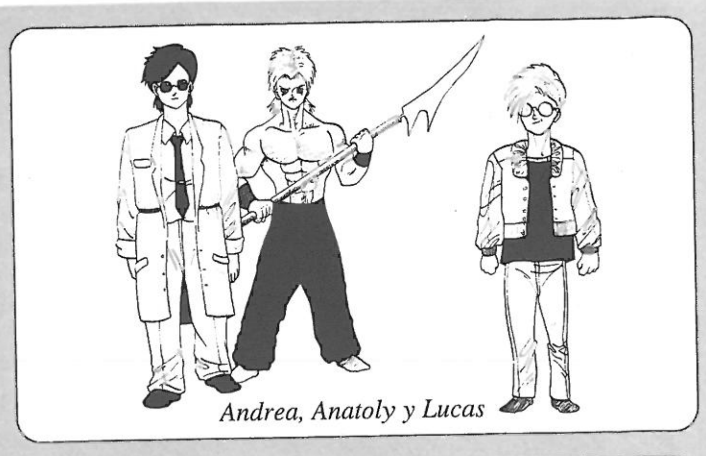
Esa misma noche acordaron ir a presentar a Robur al padre de su prometida. Y por fin llegó el momento. Llegaron a la lujosa mansión, vestidos de gala, con una sonrisa en los labios. Luisa abrió la puerta, subieron las escaleras que daban al segundo piso y allí estaba el padre de Luisa. Tanto la sonrisa de Robur como la de Irwin Goldman murieron al verse. Por fin comprendió Robur el silencio de Luisa respecto a la identidad de su padre. El director de la Aeronautic Corp., con una máscara de rabia en la cara al comprender él también quién era Robur, comenzó a insultar a éste, llamándole vago, loco y amenazándole con que si no salía de su casa llamaría a la policía. Robur intentó calmarse a pesar de que le exigía un enorme esfuerzo hacerlo, pero al ver Irwin que Robur se dominaba y que no hacía caso a sus imprecaciones, atacó donde más le dolía. Le dijo que si creía que su hija iba a casarse con un muerto de hambre como él, era que estaba mucho más loco de lo que creyó en un principio y que si pensaba que así le iba a poder quitar todo su dinero, que estaba muy equivocado, que ni las ratas le querían, que su hija no le quería, que sólo le daba pena. Robur, cuyo control era ya precario, sintió cómo su mano se le iba, como si tuviera vida propia. Sintió cómo su mano se cerraba en un puño y salía como una exhalación, disparada hacia la cara de su futuro suegro. Entonces, todo sucedió. Lo que ocurrió le pareció que pasó en un siglo, a cámara lenta, aunque sólo pasaron breves segundos entre inicio y desenlace... Robur esperaba oír el seco crujido de la mandíbula de Irwin al romperse, pero, de repente, y sin que Robur pudiera hacer nada, Luisa se interpuso en la trayectoria del puño, entre Robur y su padre, quizá para detener aquel sinsentido. El resultado fue que ella recibió de lleno el impacto, mientras Robur miraba anonadado. Fue tal la fuerza del golpe que, unido esto a la liviana entereza de la chica, hizo que saliera despedida con la mandíbula hecha añicos y la cara aplastada. Y fue tal la suerte que cayó por las escaleras por las que minutos antes subieran Robur y ella. Antes de llegar al suelo, ya estaba muerta. Se había roto el cuello por dos sitios distintos.

Robur sufrió entonces una doble pérdida: su mujer y su hijo no nacido. En ese momento, sintió que la vida se le escapaba de las venas. La sangre se le agolpó en la cabeza y notó que la vista se le nublaba y que no podía pensar con claridad. Volvió la cabeza y allí estaba Irwin, mirando con expresión estúpida el cuerpo roto de su hija. Entonces reparó en Robur y perdió los estribos. Le gritó que había matado a su hija, que era un asesino. Robur no oía, sólo podía mirarle. No lo podía creer. Robur, ya privado de todo razonar, se abalanzó contra él, los ojos enrojecidos por la ira, y con sus propias manos allí lo mató. La furia de Robur fue tal, que no murió de falta de aire, sino que le partió la tráquea y prácticamente le destrozó el cuello. Poco a poco, fue recuperando el control. Pudo oír los gritos de los vecinos llamando a la policía. Estos, alertados por los gritos de Irwin, habían corrido a pedir ayuda. Robur, sin tiempo de dedicar una mirada a su esposa, salió por una ventana de

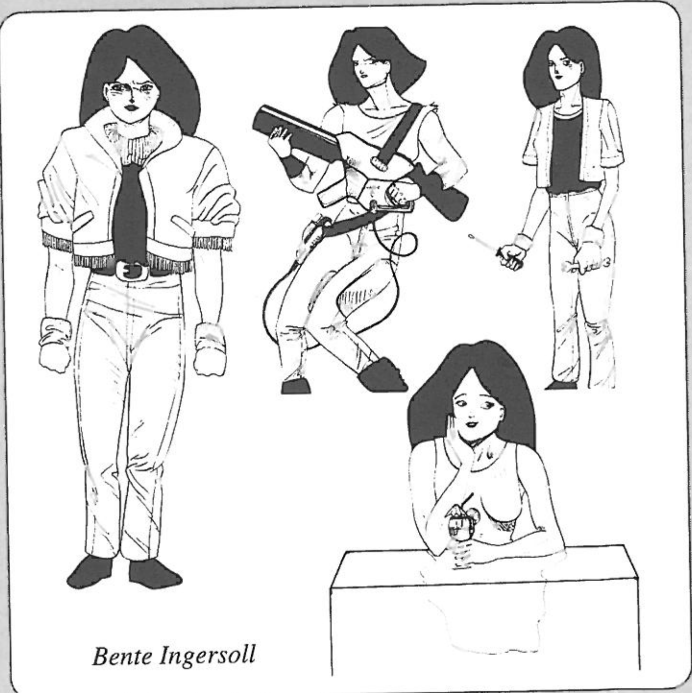
la cocina, y corrió hasta quedar sin resuello. Y, en un parque cercano a la casa de donde había huído, comenzó a llorar en silencio. Sin embargo, Robur era consciente del peligro que corría, sin saber qué hacer. Se dijo que se entregaría, que pagaría por su crímen, pero, como Luisa había visto en él, había una veta dura, algo inquebrantable. Entonces, la mente de Robur comenzó a pensar. A la cuatro de la mañana, alguien llamó a casa de Robert Turner. Al cabo de unos minutos, éste bajó a abrir, y quedó perplejo al ver que era Robur. Turner le hizo pasar, y al ver el aspecto lastimoso de éste, le preguntó qué ocurría. Robur tan sólo le dijo que debía confiar en él, y que debían partir de inmediato. Robur dudó entonces de la amistad de Robert, la única que había conocido en su vida, y pensó que él también le traicionaría. Pero la amistad de Turner era sincera, y éste aceptó partir con Robur, aún sabiendo que algo iba mal, pero confiando que en su debido momento se enteraría.

Así, y en secreto, esa madrugada fueron visitando a los técnicos imprescindibles para poder partir en el "Albatros". La mayoría aceptaron, en nombre de la ciencia. La policía aún no había relacionado a Robur con el asesinato de Irwin y su hija, pero aunque no tardarian en hacerlo, los científicos no tuvieron problemas en acceder al "Albatros". Finalmente, a las 6:00 horas de aquel 24 de octubre de 1843, el "Albatros" zarpó dejándo atrás aquella tierra maldíta. Robur y su tripulación viajaron durante año y medio por cielo, tierra y mar siendo perseguidos por todos los lugares que recorrían. El "Albatros" era una nave formidable, fruto del no menos formidable talento de Robur. Nadie podía derribarla y ésta hundía buques, derribaba aviones o destruía los acorazados que le acosaban. Turner se convirtió en el brazo derecho de Robur, el único en quien éste confiaba. Pero los otros no eran así. Desde aquella noche aciaga, el carácter de Robur fue tornándose más y más negro, cayendo en un pozo de locura del que no se avistaba fondo. Por eso ni al mismo Turner cogió de sorpresa el creciente recelo que los tripulantes alimentaban, en su mayoría hombres de ciencias y no de guerra. Fue Robur quien encontró la isla perdida del pacífico que les serviría como base. Allí podrían repostar víveres y construir su base sin peligro. La incipiente locura de Robur pareció ceder y casi volvió a ser el mismo de antes, apasionado en su trabajo, disciplinado y formal. Pero cuando la base estuvo lista, Robur cayó de nuevo en sus oscuras cábalas, no tardando sus compañeros en enterarse que la base serviría como lugar donde huír luego de haber destruído los barcos que asediaban. Además Robur comenzó a delegar cada vez más trabajos a hombres que había reclutado nadie sabía dónde, y cuya reputación era más que dudosa. Todos pensaban que eran mercenarios disidentes del ejército. Los companeros de Robur, hastiados de los daños materiales y humanos que éste causaba sin aparente motivo, decidieron abandonarle en la primera ocasión que se les presentase, porque los verdaderos motivos científicos de su viaje ya no existían. En esta situación se encontraban los personajes del "Albatros" cuando comenzaron el ataque de un buque armado y hundieron accidentalmente al "Genda", y rescataron a sus únicos nueve supervivientes...

Juan Carlos Ramos



Andrea, Anatoly y Lucas



Bente Ingersoll

Juan Carlos Ramos descubre que el escritor es el Dios de sus personajes, un dios perverso que manipula sus destinos, les somete a toda clase de humillaciones y derrotas, que les da la oportunidad de la redención, luego les arrebata la conclusión feliz de las manos para arrojarlos al abismo... y lo disfruta a cada segundo.

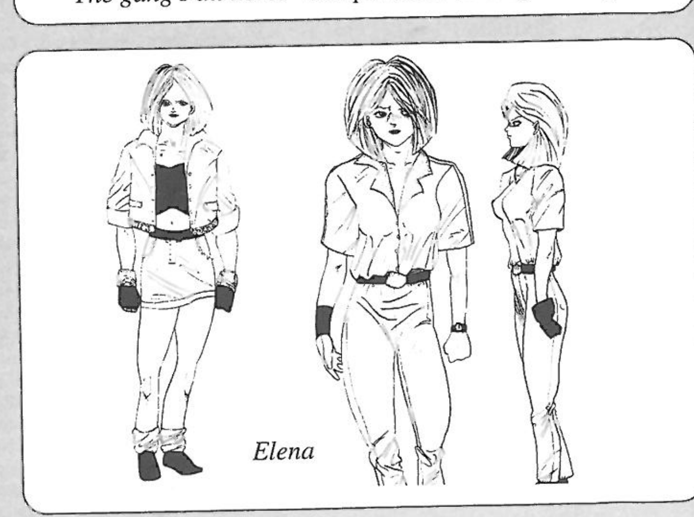
Pero no seamos tan ampulosos. La forma sigue a la función, y Juan Carlos ha conformado el pasado de Robur de manera que su personalidad "actual" sea la consecuencia lógica. Según nos explica en su carta, ha partido del tercer esbozo de guión que os propuse cuando empezó el Taller, y lo ha modificado a su gusto, desechando a la hija de Robur, Erin, que no le convence (aunque sí le parece interesante la posibilidad de establecerla y matarla rápidamente, para hacer más daño todavía a Robur, según sugiere con una carcajada de lo más siniestra). Lo dicho, Juan Carlos ha probado el sabor de la tinta en las venas de sus criaturas, y ha decidido que... ¡le gusta! Como a todos nosotros. Sin adversidad pocas veces hay conflicto o historia, así que a administrarla, en dosis leves o pantagruélicas.

Pero la aportación de Juan Carlos no termina aquí. Todo un bloc entero de bocetos de personajes. Juan ha apostado por un aire más realista que el habitual, que no esconde ni la edad ni el carácter de los personajes y que prescinde del estilizado habitual del medio. Supongo que esto le acerca, salvando diferencias y distancias, a los modos e intenciones de, pongamos por caso, un Terasawa o un Ikegami. Los dibujos sugieren bastante. A Robur lo ha bordado como un ser aterrador, ciertamente rezumante de ira y oscuridad. Natacha es una mujer segura de sí misma y que sabe lo que hace, con una pizca de consecuente presunción, dura, pero susceptible de conmoverse. Elena aparenta ser un tanto frívola, pero su sensibilidad se percibe al prestar más atención. Bente es... la Sigourney Weaver de la historia, una chica práctica, alegre y llena de recursos, dispuesta a lo que haga falta, a reir, llorar o morir matando. Por lo demás, Andrea, a pesar de la autoconfianza y decisión que aparenta, no sé por qué me parece que no sabe en qué clase de fregado se está metiendo. Tolya... ¿no está un poco loco? Porque con alguien que se planta así delante de uno más vale que se le trate con un tacto exquisito. Lucas parece el más normal de toda la pandilla, y alguien capaz de aprender y sacar provecho de la aventura en que se ha metido.

"Bien, ahora os toca a vosotros decidir mi participación en el proyecto. Estoy deseando participar en él, y si me necesitárais en cualquier faceta del mismo, aquí me tenéis". Juan Carlos, tienes las puertas del Taller abiertas. Como ves, ahora estamos en rodaje, y de momento lo que llega es bastante heterogéneo. Tú y los demás sois los que estáis dando forma al proyecto. Tal vez te sería interesante que los lectores atraídos por tus creaciones se pongan en contacto contigo para tramar alguna colaboración. Si es así, indícanos si deseas que publiquemos tus señas o que las enviemos a los que nos avisen de su interés en tratar contigo. Esperamos noticias tuyas.



"The gang's all here!" Comparativa de los personajes.



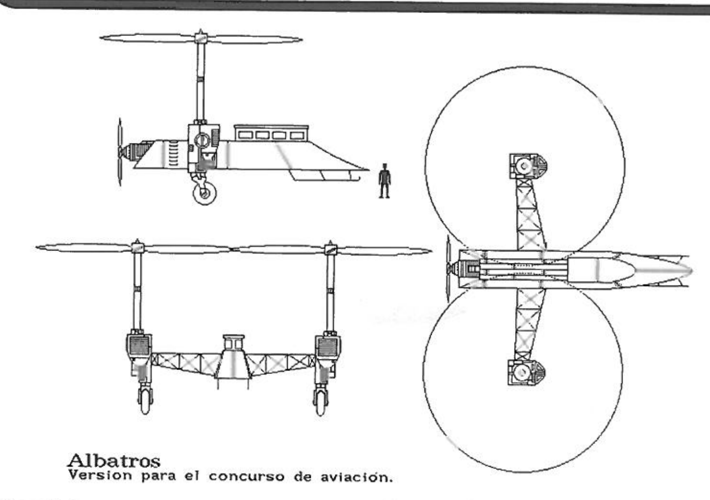
Elena


La estrella es... Natacha

David Rodríguez Moyano. Sevillano. Diecisiete años. Maníaco de los simuladores de vuelo de helicópteros. Una colaboración de esas que te lo cuentan y no te lo crees hasta que te pasan el diskette.

La ilustración de planos al estilo CAD es algo que parece hiperfácil, hasta que lo afrontas y descubres todas esas pequeñas trampas dispuestas frente al cursor. David lo domina, y nos regala su visión pormenorizada de las aeronaves de nuestra historia. Tomando como base la cuarta de las propuestas con que se inauguró el Taller hace tres números, nos presenta la evolución y la racionalización de los vehículos que anegan la aventura, introduciendo aquí y allá las modificaciones necesarias para acomodarla a su gusto particular.

Pasad esta página. Asombráos.


Albatros
Version para el concurso de aviacion.

1.- Los albatros

El primer Albatros no tiene mucho que contar. Carece de armamento (es la versión del concurso de aviación) y tiene capacidad para dos personas. Para elevarse usa dos rotores gemelos (si usara uno solo giraría sobre sí mismo) y para avanzar usa otro situado en la parte trasera.

Características:
Velocidad max. : 65 km/h.
Altitud max. : 500 m.

El segundo Albatros es mucho más complejo y grande. Para elevarse usa cuatro rotores más potentes que los del primero, y para avanzar dos hélices situadas en la parte trasera. Los cuatro rotores, cuando está en tierra, son retraíbles, para facilitar el meterlo en un hangar. Este modelo también dispone de patas para el aterrizaje que cuando despega se ocultan en el fuselaje.

En cuestión de armamento, dejando aparte las torretas giratorias con cañones y los cinco emplazamientos de cañones fijos de los lados, dispone de dos baterías de lanzacohetes fijas apuntando hacia adelante, y de otras dos en una plataforma giratoria. Los cohetes que lanzan no tienen ningún tipo de autoguía, son simples proyectiles explosivos que no son capaces de perseguir al blanco.

El segundo Albatros lleva una tripulación de como máximo cincuenta personas, aunque entre dos personas se podría pilotar fácilmente. En caso de necesidad se podrían acomodar unas cien personas más, aunque la velocidad y la altitud a las que podría volar se verían reducidas.

El puente y el interior del Albatros podrían ser del estilo de los barcos de finales del siglo pasado, con un enorme timón circular para pilotarlo.

Características:
Velocidad max. : 300 km./h
Altitud max. : 4000 m. o hasta que la falta de aire o el frío lo permitan (no hay suministro de aire a bordo.

El tercer Albatros y sus dos gemelas, el Gavilán y el Halcón, sufren un cambio radical en el diseño. Se prescinde totalmente de hélices, que resultaban demasiado vulnerables, y se utiliza un avanzado sistema anulador de gravedad ideado por Robur y Thomas. Para avanzar se usa un enorme reactor de empuje y cuatro más pequeños situados a los lados y giratorios, para poderlos usar para frenar y hacer maniobrar al aparato. La fuente de energía, que en los dos anteriores modelos eran enormes motores de explosión, pasa a ser de otro tipo (¿Quizás nuclear? ¿O de otro tipo más extraño?). Cualquier tipo de tren de aterrizaje se hace innecesario con este modelo, ya que se mantiene flotando a pocos centímetros del suelo sin gasto de energía.

El armamento también varía. Las torretas de cañones son más aerodinámicas, y algunos de los cañones podrían ser lasers si se quiere meter algo más de tecnología avanzada. Dispone también de varias baterías de cohetes. Dos a los lados del puente, con tapas protectoras que se abren en el momento del disparo. Otras dos en una plataforma giratoria que puede ocultarse en el interior del Albatros cuando no es necesaria. Por último hay otra en la proa, oculta por una compuerta. Todos los misiles son guiados por un sistema de seguimiento, que podría ser por infrarrojos, por radar o por reconocimiento visual (el misil lleva una cámara que reconoce al objetivo). Además, cualquier tipo de arma de mano, como pistolas, ametralladoras, lanzacohetes... pueden usarse desde la cubierta del Albatros (hay una barandilla para que los combatientes puedan salir al exterior).

La tripulación, al ser mayor que el modelo anterior, también aumenta, pudiendo ser de hasta 70 personas, aunque al ser más avanzado, una sola podría pilotarlo. El interior se asemejaría al de un moderno submarino (¿se podrían poner ordenadores?).

Características:
Velocidad máx. : 900 km/h
Altitud max. : desconocida, aunque fuera de la gravedad terrestre no se podría controlar bien, debido a que el sistema de elevación requiere una gravedad para actuar.

Este nuevo sistema de propulsión lo he puesto para que resulte más creíble el final de la historia: Un aparato de hélice como el segundo Albatros puede ser copiado por cualquiera que lo vea y además no es muy avanzado, mientras que el avanzado sistema del último Albatros debe, según Robur, seguir fuera del alcance de la humanidad.

El origen de este nuevo sistema se me ha ocurrido que pudiera ser restos de una antigua civilización que encuentran Robur y sus amigos en la isla X, quizá extraterrestres, la Atlántida (y copiamos un poco a Nadia...), o quizás sólo se les ocurrió a ellos solitos.

2.-Los Espantos

El primer Espanto (el primero que destruyeron) estaba propulsado por dos rotores para elevarse y otros dos para avanzar. La fuente de energía serán motores de explosión. Para aterrizar dispone de patas que al despegar se ocultan.

El armamento se compone, aparte de diversas torretas y cañones fijos, por una serie de cañones fijos montados apuntando al suelo, y que se usan para ataques a superficie junto con las bombas portadas en la compuerta.

La tripulación constaría de veinte o treinta personas, más otros tantos soldados y mercenarios para recoger el botín del suelo (¿Y que tal un vehículo de asalto terrestre? Algo así como uno de los tanques de la Primera Guerra Mundial, como el que salió en Indiana Jones y la Ultima Cruzada. Trabajaré en ello)

Características:
Velocidad max. : 300 km/h.
Altitud max. : 3000 m.

El segundo Espanto (como los que destruyeron al segundo Albatros) es una versión mejorada del primero. También lo propulsan dos rotores, pero el empuje horizontal lo proporcionan dos cohetes situados a los lados y giratorios. Para el aterrizaje dispone de ruedas que se ocultan al despegar.

El armamento también varía. Se prescinde de los cañones de ataque al suelo y se aumenta la capacidad de la compuerta de bombas. Aparte se incluyen varias torretas y emplazamientos de cañones a los lados. Como novedad se incluyen seis cañones a cada lado que se ocultan cuando no se utilizan.

La tripulación sería la misma que la del primer Espanto, e incluso se incluye una compuerta de carga para el desembarco.

Velocidad max. : 700 km/h.
Altitud max. : 4000 m.

El Espanto Imperial, la nave de mando del Amo del Mundo, es mucho más grande que los espantos normales. Cuando sale va siempre acompañado de varios espantos normales, con los que se comunica por medio de señales luminosas de noche o por medio de espejos de día. Es propulsado hacia arriba por un enorme rotor doble (dos rotores superpuestos que giran en sentidos contrarios para impedir que el aparato gire sobre si mismo) ayudado de otros seis más pequeños. Para avanzar usa tres reactores que impulsan su enorme masa. Para el aterrizaje dispone de dos grandes flotadores a los lados que le permiten además de sostenerse en tierra flotar en el agua.

Su armamento es muy extenso. Aparte de varias torretas lleva multitud de cañones a los lados que le dan una gran potencia de fuego. Además su compartimento de bombas tiene la capacidad de tres de los espantos normales.

La tripulación sería de unas sesenta personas, más un número igual de mercenarios y soldados para el ataque a tierra.

Velocidad max. : 600 km/h.
Altitud max. : 4000 o más metros.

3.-Los dirigibles de combate

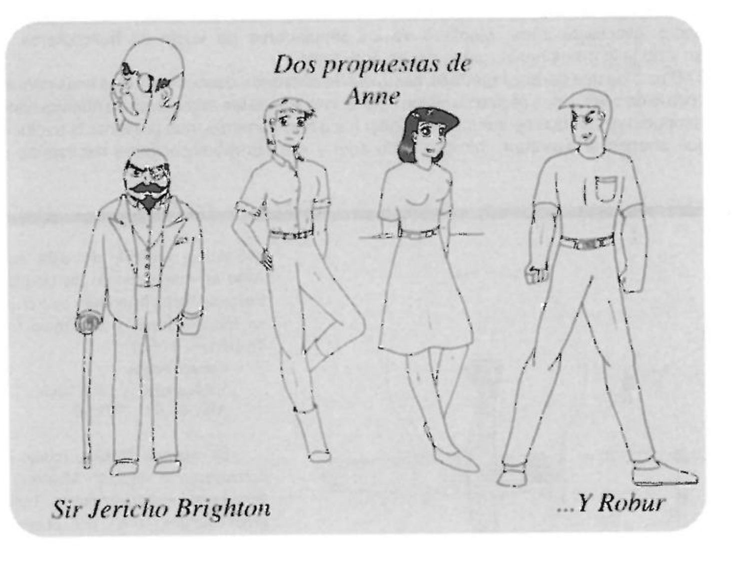
Los dirigibles de combate son una idea de Larry Hayden, y aunque en solitario no sean rivales para un espanto, atacando en grandes grupos pueden llegar a causar daños graves.

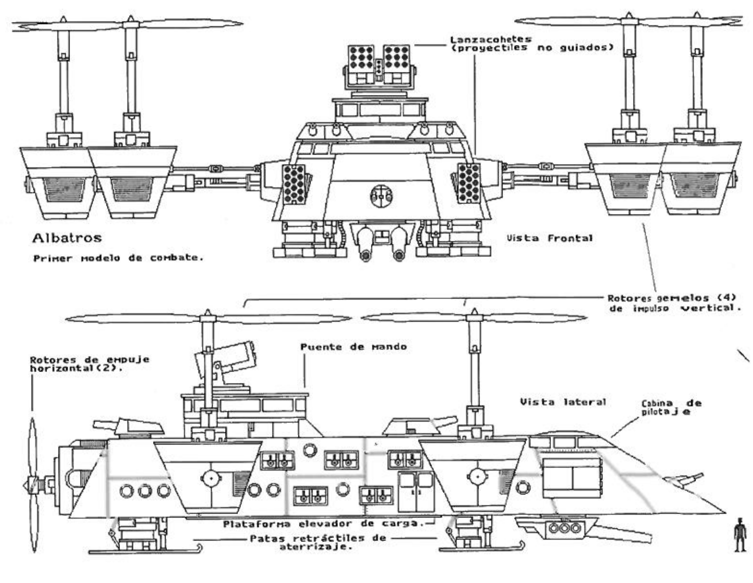
Su método de sustentación es el hidrógeno que portan en su interior, lo que es también su mayor debilidad, ya que el hidrógeno es muy inflamable y un solo impacto puede destruirlos. En un modelo posterior se podría usar helio, que no es inflamable. Para propulsarse usan dos hélices situadas a los lados de la cabina.

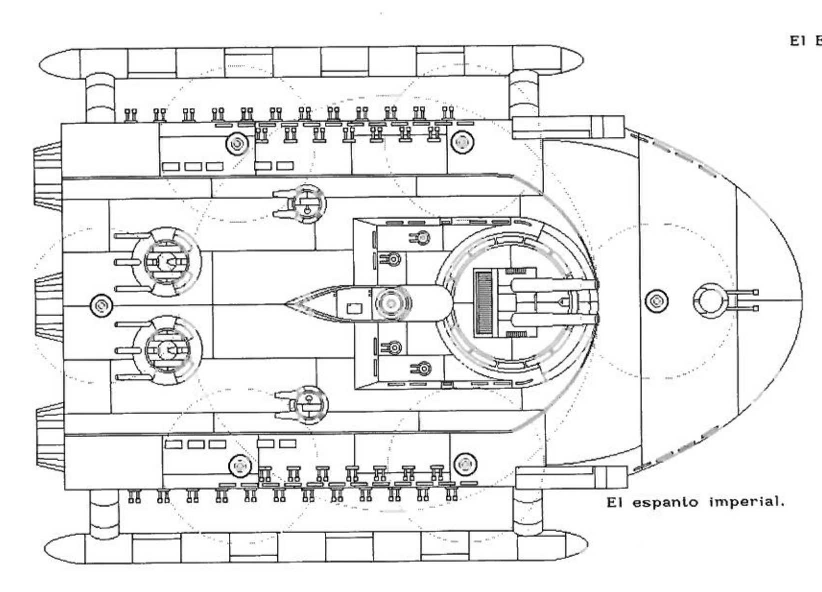
Como armamento llevan cinco torretas con cañones, más las armas de mano que se pueden disparar desde las ventanillas.

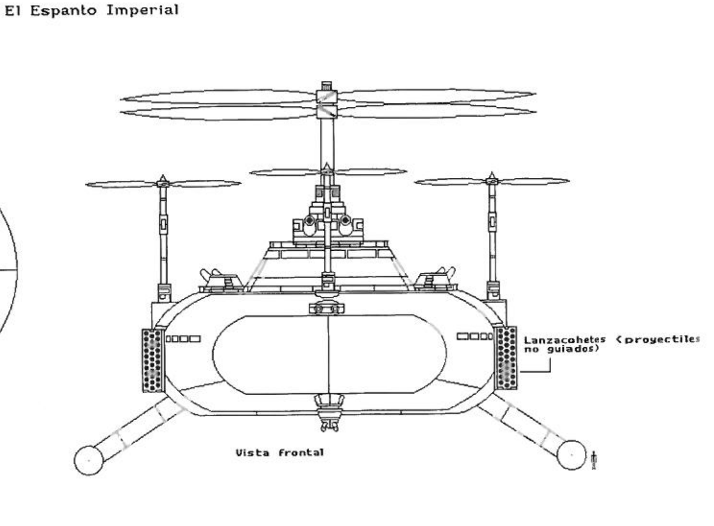
Llevaría unos diez o más tripulantes.
Velocidad max. : 150 km/h.

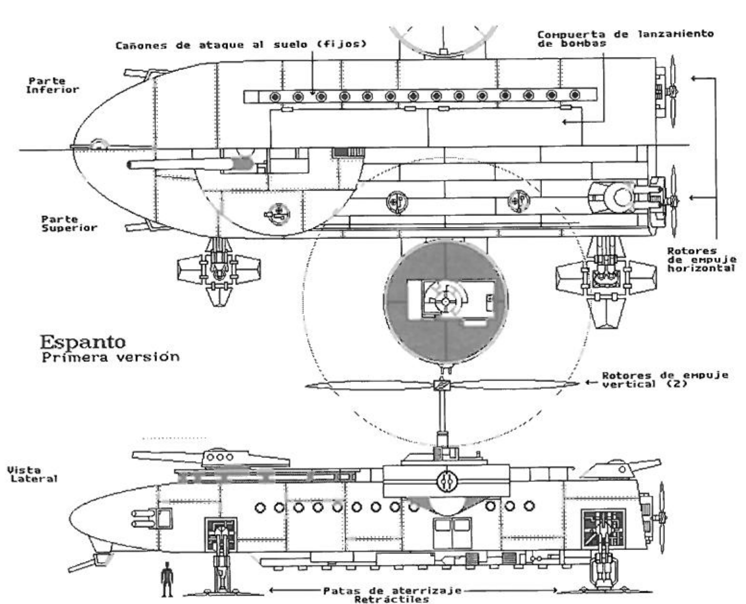
David Rodríguez Moyano

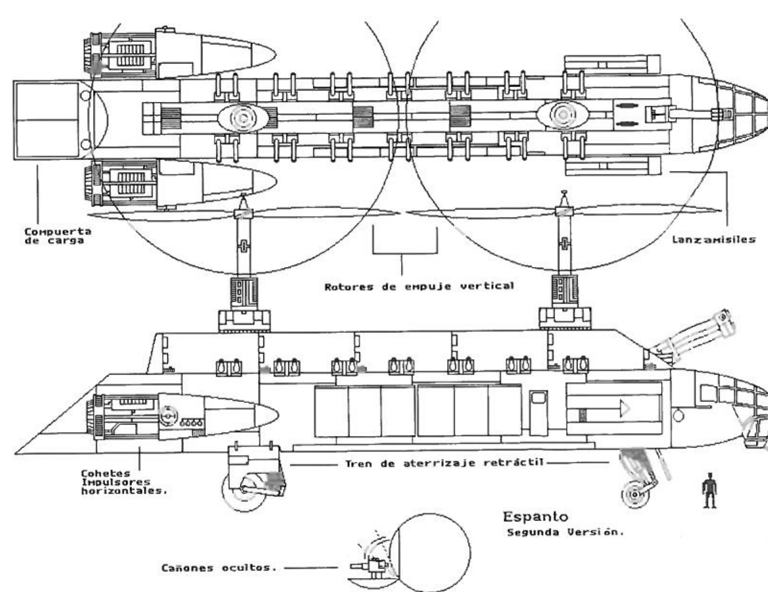




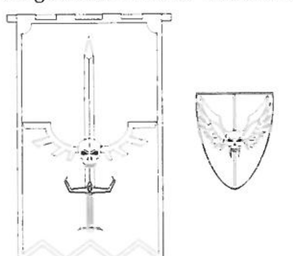




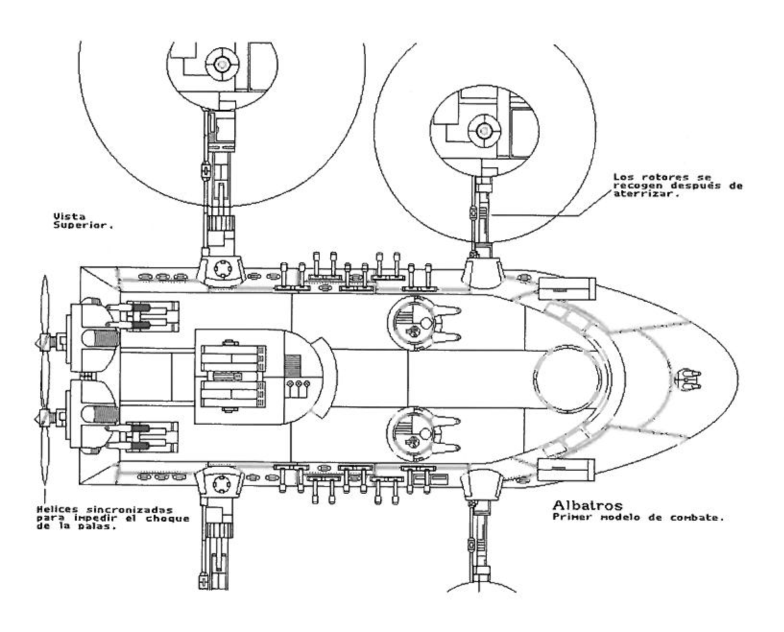




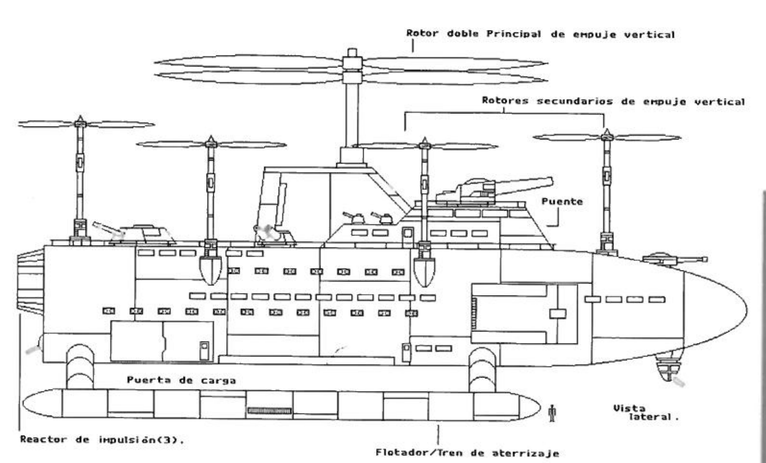
Insignia del Dueño del Mundo

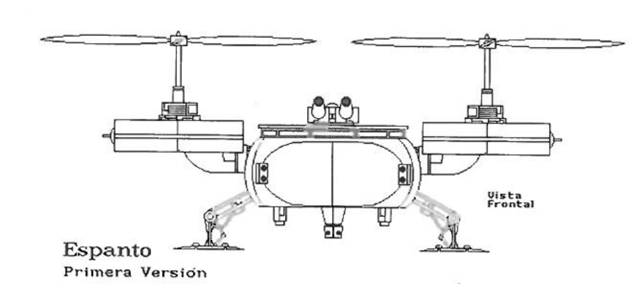




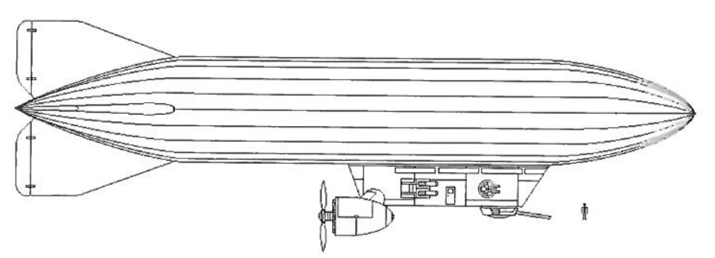


El Espanto Imperial

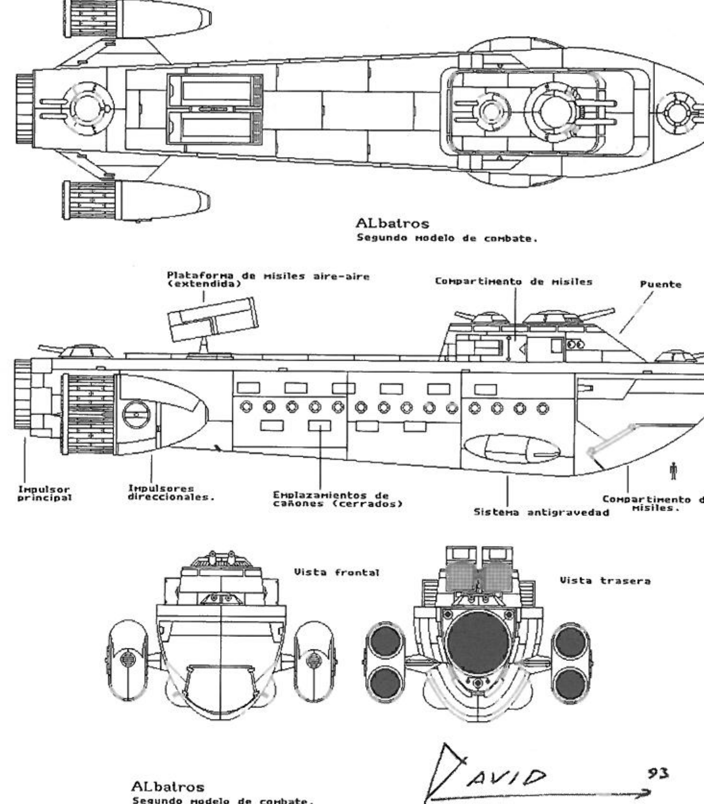




Espanto
Primera Versión



Dirigible de Larry Hayden



ALbatros
Segundo modelo de combate.

Bien. ¿Qué os parece? Todo un *tour de force*. Si alguien necesitaba inspiración para animarse a crear navíos para el Taller, aquí tiene toda una flota de ideas sobre las que trabajar. Se me ocurre un desafío: todos aquellos que tenéis a mano un 3D Studio, un Imagine, un Swivel 3D o cualquier otro paquete de modelado en tres dimensiones... ¿a qué estáis esperando para esculpir estas naves y mandarnos vuestros "renderings"? Estas o cualquier otro diseño que se os ocurra.

David, esperamos sinceramente que nos envíes más colaboraciones. Tus ilustraciones son la clase de trabajo que nos anima a los demás a dar el triple salto mortal. Hasta pronto.

Varios lectores de MangaZone han expresado su deseo de apuntarse a este Taller, pero también han confesado cierta desorientación: ¿hay que mandar guiones completos, o se pueden dejar a medias? ¿Hay que dialogarlos? ¿Cuál ha de ser su extensión? En los diseños de vehículos, ¿hace falta explicar cómo funcionan? ¿Se ha de hacer un dibujo muy exhaustivo y detallado? ¿Basta con un esbozo desde un punto de vista arbitrario? ¿Lo de la música va en serio?

La respuesta es que, como en el Club Obi Wan, aquí todo vale. Desde un guión completo hasta una pequeña o gran lista de sugerencias de cuatro líneas cada una. Queremos ideas, ideas y más ideas, no importa cómo se plasmen. También queremos saber de vosotros: de dónde os salen esas ideas, cómo las trabajáis, vuestra experiencia, grande o pequeña. Y lo que es más, deseamos que, además de hacer cuchi cuchi al bebé, le cambiéis también los pañales de vez en cuando (que es que me tenéis como una esclava, que dirían los GomaEspumos): atreveos a dar consejos, o incluso lecciones. ¿Dónde está esa arrogancia normalmente tan bien disimulada? ¿Quién es el primero?

(Y lo de la música sí va en serio. JavHunter me asegura que él ya ha compuesto sus temas, y Alejandro Maicas tiene un compañero de trabajo que está cocinando algo con sus teclados. ¡Ya he podido escuchar un poco, y es de lo más profesional! ¿Qué? ¿No os entran ganas de hilar algunas notas y convertiros en el próximo Joh Isaishi?)

Hay una pregunta que nadie pronuncia, aunque seguro que, a medida que vayan pasando los números y se vayan viendo por aquí cosas cada vez más impresionantes, más de uno se la hará a sí mismo: ¿es mi trabajo lo bastante bueno para que lo acepten? ¿No lo dejarán de lado al ver lo que envían los más experimentados en esto de la escritura, el dibujo o la música?

Como dije hace ya algunos números, esto no es un concurso ni una competición. Es un Taller. Es, esencialmente, un pequeño foro de exhibición e intercambio de ideas. Como aquí cada uno tiene su nivel, y era obvio desde el principio que ello iba a caracterizar la sección, las reglas establecidas son las de que toda aportación es valiosa por sí misma, que la mayor calidad de un trabajo dado ha de servir para animarnos a superarnos y no para suprimir o descartar a otras contribuciones, y que hay que disfrutarlo a tope. En resumen: la única limitación es el espacio disponible, y la única exigencia es el afán de autosuperación. ¡Trabajad! ¡Sois Otakus y Mangakas! ¡Esforzaos! ¡No lo hagáis por mí, ni por el maldito capitán, sino por el Cabo Walkowski y su pequeño...! Er...

Oh, vaya...

("¡Menos potencia, Igor! ¡Menos Potencia!")

Juan Gómez Martín

El Puño de la Estrella del Norte
No ha estado mal, pero...

A toda prisa. La nave despegará dentro de 5.8 clicks y aún falta este pequeño ajuste a los motores. Pero lo conseguiré, para eso soy el mejor (autopalmaditas en la cabeza y movimiento frenético del r... de la cola).

Pese a que nuestro eficiente Santiago, gracias a sus contactos con la mafia videoclubera, vio la película el día 3 por la noche (y el maldito canalla inmisericorde me la trajo a casa para verla a las 8 de la madrugada del día siguiente), tuvimos que acudir a Barcelona para aclarar el malentendido con Manga Films, los cuales no habían contestado a nuestra petición de enviarnos una copia de la película simplemente porque no habían recibido ninguna petición (en vista de que dos cartas a japonesas y otra a una alemana tampoco han recibido respuesta desde hace más de seis meses, comienzo a pensar que a los señores de Correos no les caigo demasiado bien). Así que ahora, una vez vista y vuelta a ver una docena de veces, intentaré descubrir las diferencias entre esta primera edición mangafílmica en castellano y su homónima inglesa.

La primera, y si no la única, casi, es el sentido de urgencia que se desprende del trabajo de doblaje, más incluso que el de este artículo (ya va, ya, tranquilos que dará tiempo a incluirlo en este número). Por lo visto, la huelga de dobladores ha pegado fuerte en las compañías y ha obligado a Manga Films a rehacer sus planes de producción a marchas forzadas. Salvo algún pequeño defectillo mínimo en la grabación, el trabajo de doblaje es correcto, pero sólo eso. Los diálogos no poseen ninguna fuerza, y no desprenden la misma sensación que los de la versión inglesa, con la que no podías evitar que una sonrisa lobuna de complicidad apareciese en tu cara cada vez que Kenshiro se disponía a apalizar a algún malo. De todas formas, hay que decir en su favor que se ha cambiado el diálogo un poco, el mínimo necesario para aproximar la historia y los personajes a la versión del manga editada por Forum. En la versión de Manga Films, Shin vuelve a ser el Puño de la Estrella del Sur, a diferencia de la inglesa, donde todos se pegaban por serlo de la del Norte (o es que mi inglés es peor de lo que pensaba). La música de fondo hace honor a su nombre, pues parece que suene desde el fondo de un pozo de lo distante que se escucha, pero algún pasaje libre de diálogos se salva.

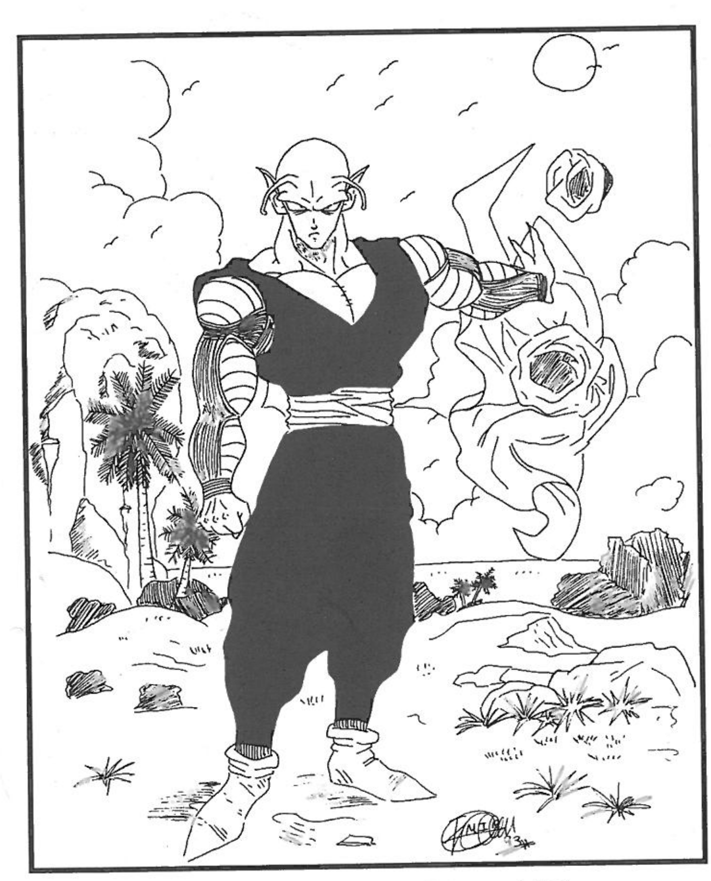
El color se ha respetado en toda su gloria, pero el contraste sufre una extraña mutación cíclica a lo largo de toda la película, aumentando y disminuyendo periódicamente (por lo menos en las dos copias que yo he visto). Rarísimo, de verdad, aunque apenas si molesta, siendo casi imperceptible a menos que te fijes mucho.

Y una última nota negativa: los únicos títulos de crédito españoles son los que aparecen entre los anuncios del sello Manga Video (en inglés) y la película, cuando sale eso de "El puño... Ministerio... nº de expediente tal... no recomendada para menores de 13 años". Esperemos que en los próximos lanzamientos de la casa se pueda saber, al menos, los nombres de los actores e-s-p-a-ñ-o-l-e-s que han prestado su voz a los personajes, y que doblen aunque sea los diálogos de los anuncios de próximas novedades, que es muy fuerte eso de ver hasta los anuncios en inglés.

The JavHunter

(¿Veis como ha dado tiempo?)

CORREO MANGAZONE



Dibujo original de Jose Manuel Iñiguez

Pedro Martinez Legua (Barcelona)

Pedro nos pregunta si saldrán publicados en castellano algunos mangas. A continuación nuestra respuesta.

Norma Cómics tenía previsto sacar "Appleseed" como primicia, para el mes de Mayo, en el salón del cómic de Barcelona, pero no fue presentada, parece ser que por problemas con los derechos.

"Bubblegum Crisis" no tiene cómic como tal, pues es una serie de OVAs. Te debes estar refiriendo a "AD Police" de Tony Takezaki, perteneciente al mismo universo. Si es así, te diré que de momento no hay espectativas de que sea publicada en castellano, pero si quieres ver algo de la misma, está siendo serializada dentro de las páginas de la revista "Animerica" de Viz Comics, que se puede encontrar en casi todas las tiendas especializadas.

De "Silent Möbius" tampoco tenemos nada de momento, aunque después de que Planeta-Agostini haya publicado la novela gráfica "Gunhed" del mismo autor, tal vez se decidan a publicarla.

Sobre el tomo de ilustraciones "Intron Depot 1" de Masamune Shirow, puedes encontrarlo en las tiendas especializadas, pues está siendo distribuido en España por Planeta-Agostini, pero en su edición en japonés. ¡Ah!, su precio es de unas 5.500 ptas.

De "Dominion" puedo decirte que los OVAs van a ser editados por Manga Films, bajo el sello Manga Video. Y el manga va a publicarlo Norma Comics en una miniserie de 5 números.

Si con lo de que si van a hacer un vídeo con los episodios de "Ranma 1/2", te refieres a comercializarla en vídeo, te diré que se está estudiando la posibilidad por parte de la gente de Manga Films.

Las dos primeras películas de "Dragon Ball" fueron emitidas los pasados dias 11 y 12 de septiembre por la TV3 catalana.

Y todas las películas de "Dragon Ball" y "Dragon Ball Z" van a ser sacadas en venta directa en vídeo. La primera sale el dia 17 de noviembre, y el resto cada 15 ó 30 dias.

Sobre cómo colaborar con nosotros, os diremos que tenéis que mandar los trabajos e información que nos podáis facilitar a la dirección del correo. Serán publicados aquellos trabajos que traten temas nuevos y estén bien documentados y redactados. A ser posible, escribirlos por ordenador (PC, MACINTOSH, AMIGA o ATARI), y mandad los documentos en disco.

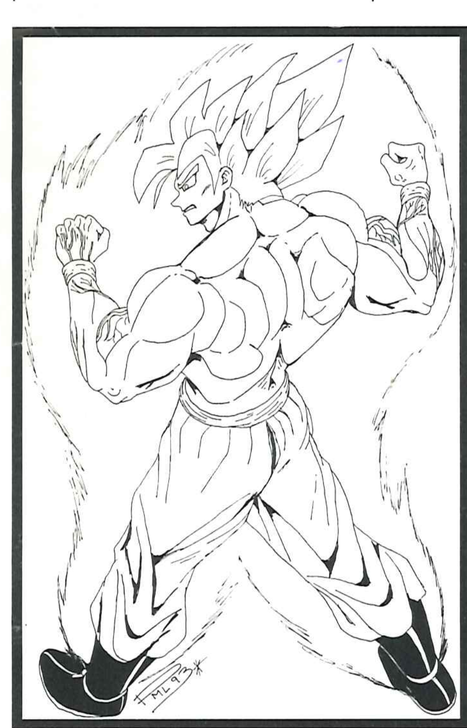
Los listados impresos en carácte-

res OCR también nos vienen bien. Y si no hay mas remedio, podéis mandarlos escritos a máquina o a mano (pero que la letra sea legible). Además la sección de "Opinión" va a ser abierta especialmente para vosotros los lectores (podéis mandar vuestras opiniones con respecto a temas concretos).

Teo López del Castillo (Barcelona)

Anunciamos en el número seis que la salida al mercado de "El puño de la Estrella del Norte" sería en el mes de Septiembre, pues esa era la fecha en que pensaban sacarla la gente de Manga films (Oro films), pero la huelga de dobladores y otros temas ajenos a ellos la retrasaron hasta el 4 de octubre. Pero eso ya no pasará con el resto de títulos.

Sí, cuando nos referimos a juegos de ordenador subidos de tono, lo estamos haciendo de los famosos "Peach Up" y "Pink Sox" de MSX. Concretamente en el número 21 de "Hobby Consolas", y en las páginas 154 y 155, es donde sale el comentario del juego "Escape from Cybercity", que sí está basado realmente en los animes "Galaxy Express 999" y "Adieu Galaxy Express" de Toei Animation. Y que es una auténtica pasada.



Dibujo original de Pedro Martínez Legua

Nosotros también hemos visto algunos de los juegos que nos comentas haber encontrado en MSX: SD Gundam, Gunbuster, Ranma 1/2, ... gracias a Vicente Penadés y Alejandro Fdez., dos amigos y colaboradores que poseen un MSX. Y los juegos son muy buenos.

Sí es cierto que Ryoichi Ikegami dibujará "Spiderman" en la adaptación al manga, pero no podemos ampliarte más la información de momento, estamos trabajando en ello.

Si Katsuhiro Otomo colaboró en una película llamada "Gamma Wars", no lo sabemos. Por no saber, no sabemos ni qué son las "Gamma Wars". Si alguien sabe algo que hable ahora o calle para siempre.

Gracias por lo de "Cell", tomamos nota.

Luis David Alonso Gutierrez (Madrid)

Sabemos que Oro Films va a sacar los OVAs de "Macross" pero no sabemos si va a sacar los de "Macross II".

¿Cómo que si existe un club de fans de KOR? Es que no nos lees, unas páginas más atrás podrás encontrar la respuesta. De "Macross" es un poco mas difícil, que yo sepa no hay ningún club, pero dale tiempo al tiempo.

Miguel Angel Pau Sánchez (Alicante)

Veo que quieres hacer un fanzine sobre el tema, y nos pides consejos para hacerlo. Lo que podemos decirte es que busques un grupo de amigos interesados en el tema, y le echéis horas al asunto. La información tendrás que conseguirla gastándote bastante dinero en revistas informativas y buscándote la vida como hacemos nosotros. Y el tema de la imprenta es como el del detergente: Busca, compara, y si encuentras algo mejor... unos duros que te ahorras.

La única forma de conseguir material es pedirlo por correo al extranjero (hay varias direcciones publicadas en los cómics de Planeta-Agostini), lo que implica tener tarjeta VISA. O viajar a Madrid o Barcelona y visitar las principales tiendas de cómics. Y sobre los precios, el de portada multiplicado por 2 o por 3, según el sitio.

Mangas de temática estudiantil, parecidos a K.O.R. o Ranma 1/2, tienes los de Mitsuru Adachi: "Touch" (Bateadores), "Hi atari ryôkô" (Alegre juventud), ... Y "Urusei Yatsura" (Lamu), o "Maison Ikokku" (Juliette, je t'aime) de Rumiko Takahasi, por poner un ejemplo.

Los CDs de Ranma 1/2 los puedes encontrar de la misma forma que el resto del material manga.

Del servicio de material importado no nos encargamos nosotros directamente, pero podemos darle tu dirección a la persona que se encarga de ello, que es cercana a nosotros. Si la cosa funciona, pronto tendrás noticias suyas.

Planeta tiene previsto, como próximas publicaciones, "3x3 Eyes" y "Dragon Quest".

En el juego de Dragon Ball salen exactamente 13 personajes: Goku, Vegeta, C20 (Dr. Gero), C16, Piccolo (Satanas), Freezer, C18, Celula 1ª transformación, Trunks Super Saiyan, Son Gohan Super Saiyan, Perfect Celula, Goku Super Saiyan y Vegeta Super Saiyan. En el modo historia, a medida que vas superando los combates, los personajes se transforman automáticamante en Super Saiyajines. Y Perfect Celula solo aparece al final del juego, y no es un personaje que nosotros manejemos, puesto que luchamos contra él.

En este mismo número aparece un artículo sobre las protagonistas femeninas de los mangas, y tal vez próximamente hagamos un especial dedicado a "ellas".



Dibujo original de Miguel F. Carmona Plata

Marta Ruiz (Madrid)

Como habrás podido observar en este correo ya hacemos referencia a lo que se nos pregunta y en el anterior también. A veces vamos con tan poco espacio que no nos queda más remedio que cortar por donde podemos, y en el número 6 le tocó al correo, gajes del oficio.

Gracias por contarnos el final de "Candy, Candy", es posible que pronto hagamos un artículo sobre la serie.

La película a la que haces referencia (qué confusa tu descripción), creemos que es "El último Unicornio". Puedes encontrarla en España distribuida por Filmayer Video.

(Es obligatorio para todas las chicas de 18 años que nos escriben el poner el remite, tenemos demasiados solteros sin compromiso por aquí)

Araceli Servera Oliver (Palma de Mallorca)

Como eres una chica y nosotros unos caballeros, te vamos a publicar el anuncio como caso excepcional, pero que no se acostumbre nadie.

Compro vídeos de anime, o me gustaría conseguir una dirección donde pueda adquirirlos. También me gustaría escribirme con aficionados al manga.

C/ Almudaina nº 2-1 07001 Palma de Mallorca (Baleares)

Alejandro Maicas



Dibujo original de Miguel F. Carmona Plata (sí, también)

